

REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #235 | 3,50€
Play manía
GRATIS GUÍA GOD OF WAR
32 PÁGINAS
GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4
GOD OF WAR
AVANCES
FIFA WORLD CUP RUSSIA 2018
H1Z1: BATTLE ROYALE
ONRUSH
MOTOGP 18
VAMPYR
COMPARATIVA
AVENTURAS DE ACCIÓN
¡Kratos contra todos!
REPORTAJE
SPIDER-MAN
¡Caerás en sus redes!
Grupo V
Playmanía 235 Precio 3,50€
00235
8 424094 800032
RED DEAD REDEMPTION II
Forajidos de leyenda
REPORTAJE
EL FENÓMENO ROGUELIKE
Una historia de muertes y mazmorras
LA REBELIÓN DE LOS ANDROIDES ESTALLA EN TU PS4
DETROIT
BECOME HUMAN
TODAS LAS NOVEDADES
Dragon's Crown Pro · Conan Exiles · Laser League
AO International Tennis · The Swords of Ditto
Shantae: Half-Genie Hero Ultimate Edition...
SHADOW OF THE TOMB RAIDER
Lara Croft se enfrenta al apocalipsis maya
DARK SOULS REMASTERED
El regreso del juego más influyente de la década
SHENMUE I & II
El remaster más deseado se hace realidad

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania



Más humanos que los humanos

Más humanos que los humanos era el lema de Tyrell Corporation en la película Blade Runner. Un eslogan que se ajustaba perfectamente a su nueva serie de androides Nexus 6, los famosos "replicantes" que luchaban por sobrevivir a toda costa y que Rick Deckard, interpretado por Harrison Ford, tenía como misión "retirar".

***Detroit: Become Human* recoge esa idea** y la lleva más allá, ya que el destino de los androides "divergentes" y, por extensión, de la ciudad de Detroit dependerá de nuestras decisiones. David Cage y su estudio Quantic Dream nos sumergen en un nuevo "drama interactivo" que es sin duda uno de los juegos del mes. Pero hay muchos más. Por nuestras páginas desfilan regresos sonados como *Dark Souls Remastered* (sin duda uno de los juegos más influyentes de los últimos años) o *Dragon's Crown Pro*, una joya que ya nos sedujo en PS3 y PS Vita y que brilla con más fuerza que nunca en PS4. Si te gustan los juegos de plataformas, ojo a la edición en formato físico que nos trae Meridiem Games de *Shantae: Half Genie Hero*. Pero para "físico", el de Conan, que nos introduce en su nuevo juego de acción y supervivencia ambientado en la salvaje Edad Hiboria. Y por fin llegan a PS4 los primeros juegos de tenis, que sabemos que muchos de vosotros los habíais echado de menos.

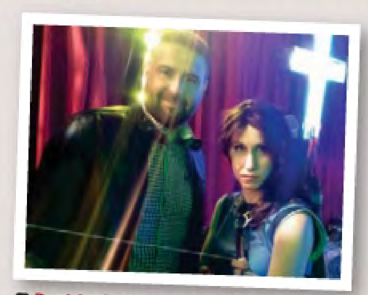
Y si echamos la vista al futuro, el panorama no puede ser mejor. Por fin han dado la cara juegazos tan esperados como *Spider-Man*, *Shadow of the Tomb Raider* (¡ya lo hemos probado!) o *Shenmue I & II*, el remaster más deseado (aunque nos llegue sin textos en castellano). Especial mención para Rockstar, que por fin ha decidido "desenfundar" y mostrarnos algunos detalles de su esperadísimo *Red Dead Redemption II*. A todos ellos les dedicamos extensos reportajes. Pero mucho ojo que esto no acaba aquí. El mes que viene os podremos revelar un montón de anuncios sorprendentes, con este prometedor E3 como telón de fondo.

» DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... convertirnos en androides, viajar a Londres para probar *Shadow of the Tomb Raider* y apoyar el desarrollo nacional.



Dani Acal se convirtió en androide por unos instantes mientras Borja Abadie entrevistaba a Adam Williams, lead writer de *Detroit: BH*.



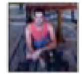
Dani Acal estuvo en Londres probando *Shadow of the Tomb Raider*, pero no le dejaron disparar con el arco. Casi mejor...



Carlos Torres acudió a la presentación de *CoolPaintr VR*, un taller virtual de dibujo exclusivo de PS VR, y charló con Fernando Rada, Entertainment Director de Sngular.

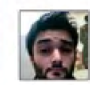
Lo que nos habéis dicho...

¿Malos hábitos?



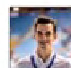
@danigarrido92
He acabado cogiendo el hábito de no cortarme las uñas durante días para poder abrir las grapas de la revista.

Merecido pésame



@FreePidgeotBird
Como dueño de una PS Vita, el articulo "Sin un adiós" de @YeOldeNemesis, rivaliza con el principal atractivo de este número, *Jurassic World Evolution*, además de darle un merecido pésame.

Praise the sun



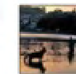
@icainzos93
Desde que el pasado jueves salió el nuevo número (numerazo, por cierto) de @revisplaymania, en Santiago no ha parado de brillar el sol durante el día. ¿Casualidad? No lo creo.

Aplaudiendo fuerte



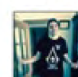
@XoseGz
Felicidades a quien corresponda por el reportaje "Juegos en el punto de mira". Me sangran las manos de aplaudir.

Cabreos maravillosos



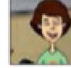
@emilito26
La #234 es, en dos palabras, una maravilla. Esos cabreos que me pillo por los retrasos en la entrega en los kioscos no son otra cosa que "hype" del bueno.

Chistaco



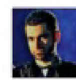
@Pasucama
Si a los que juegan *FIFA* o *CoD* les llaman "piperos", ¿a los que juegan *PayDay* o *GTA* se les podría llamar "peperos"?

Soñando despierto



@AbeGH58
Molaría tener todos los *Yakuza* en una misma plataforma (y con subtítulos en español tampoco estaría mal...).

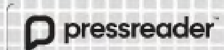
Nos hemos salido



@CarlosAlcarazPe
Los de @revisplaymania esta vez se han salido con su portada (y contraportada).



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania





SUMARIO #235





REPORTAJE

PÁGINA 16

Detroit: Become Human

» **Primer contacto** con este futurista "drama interactivo". El mes que viene tendréis nuestro veredicto definitivo y la guía de regalo.



REPORTAJE

PÁGINA 22

» **Red Dead Redemption II** por fin da la cara. Y sí, va a ser tan excepcional y revolucionario como prometía.



REPORTAJE

PÁGINA 26

» **Shadow of the Tomb Raider.** Hemos jugado a la nueva aventura de Lara y te contamos nuestras sensaciones.



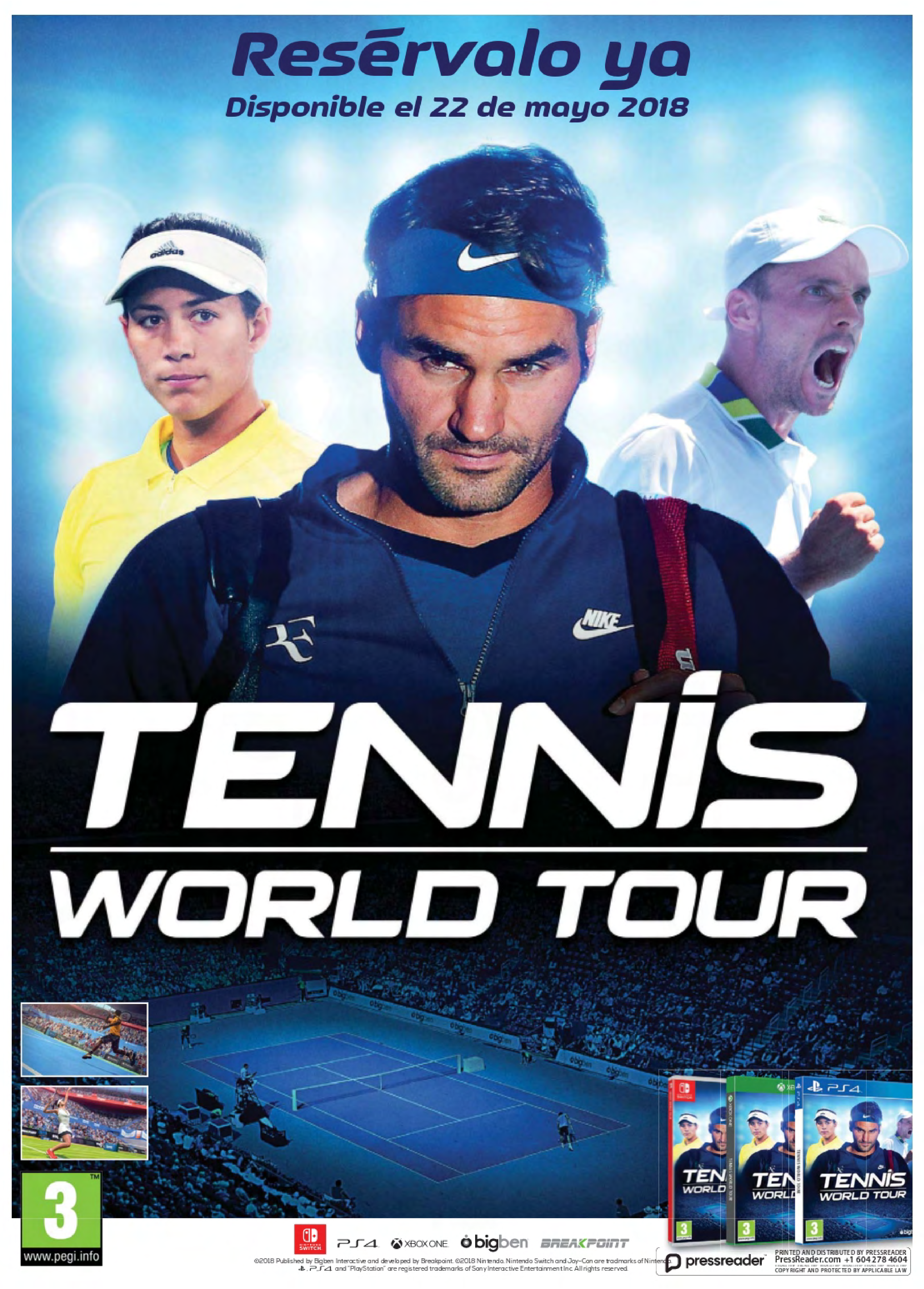
REPORTAJE

PÁGINA 32

Spider-Man

El Trepamuros va a protagonizar uno de los mejores videojuegos de superhéroes, no sólo del catálogo de PS4, sino de toda la historia. No os lo podéis perder.

» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...


Resérvalo ya
Disponible el 22 de mayo 2018
TENNIS
WORLD TOUR
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
bigben
BREAKPOINT
©2018 Published by Bigben Interactive and developed by Breakpoint. ©2018 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are tradmarks of Nintendo.
PS4 and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All rights reserved.



■ La cita mundialista de Rusia llegará a *FIFA 18* con las 32 selecciones nacionales clasificadas para el evento junto a muchas que se quedaron fuera.

FIFA WORLD CUP RUSSIA 2018 | PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO | 29 DE MAYO

FIFA World Cup Russia 2018

EL MUNDIAL SE JUGARÁ, GRATIS, EN *FIFA 18*

El Campeonato del Mundo de Fútbol está a la vuelta de la esquina. El 14 de junio, La anfitriona, Rusia, y Arabia Saudí darán comienzo al mayor acontecimiento deportivo del mundo. Como sabéis, España tendrá que vérselas, en la fase de grupos, con Portugal, Irán y Marruecos. Como cualquier aficionado al fútbol, no nos quedan uñas que mordernos mientras esperamos que arranque la cita mudialista y, tal y como nos imaginábamos, EA Sports está preparando la esperada versión virtual de la Copa del Mundo de Rusia 2018. Lo mejor, es que la compañía ha dado un golpe en la mesa y nos ha sorprendido, muy gratamente, con el anuncio de que la actualización de la Copa del Mundo de Rusia para FIFA 18 será completamente gratuita para todos los poseedores del juego original, lo que supone un cambio de política digno de aplaudir. En otras ocasiones, algunas de ellas muy recientes, no hemos reparado en críticas, y con razón, hacia la editora californiana por su obsesión con los micropagos, las cajas de botín o eso de los "juegos como servicio". Cuando toca criticar somos los primeros, pero cuando toca quitarse el sombrero también debemos serlo.

La actualización incluirá las 32 selecciones nacionales clasificadas para la cita mundialista, los balones oficiales del campeonato y, por supuesto, los 12 estadios en los que se disputará el mayor evento futbolístico del planeta fútbol, como el flamante estadio Luzhnikí de Moscú, donde se jugará la final y donde Rusia y Arabia Saudí darán el pistoletazo de salida al evento o el Nizhni Nóvgorod, uno de los estadios creados para este mundial. Podremos competir siguiendo al dedillo la competición oficial, con los mismos grupos y sedes o crear un torneo personalizado que incluso nos permitirá reescribir la historia e incluir a algunos de los países que no se han clasificado, como EE.UU., Holanda, Italia, Chile y muchos otros. La ambientación, además, será inmejorable, con las presentaciones de cada selección, los jugadores recreados al detalle, las banderolas, el público en alta definición, nuevas secuencias cinemáticas y nuevos comentarios ajustados al Campeonato del Mundo.

El exitoso modo Ultimate Team también se actualizará con FIFa World Cup Russia 2018, permitiéndonos crear un equipo de ensueño utilizando a jugadores de las 32 selecciones clasificadas junto a estrellas clásicas de la Copa del Mundo como Ronaldinho, por ejemplo. La química entre jugadores funcionará por país de procedencia y confederación a la que esté adscrita su selección, en lugar de los clubes y ligas del modo original. Podremos participar en tres tipos de partida dentro de este modo: torneos y FUT Draft para un jugador y online, y Desafíos de creación de plantillas. Eso sí, aún nos quedan algunos detalles por conocer sobre esta actualización del Mundial de Rusia para FIFA 18, como hasta qué punto mejorará la jugabilidad como sucedía en pasadas entregas de pago o si habrá entrenadores reales, por ejemplo. Todo esto llegará a PS4 el próximo 29 de mayo. Una vez más, os recordamos que será... ¡gratuito!

El DLC de la Copa del Mundo de Rusia 2018, en lugar de costar los 29,99 euros de costumbre, será gratuito para todos los poseedores del *FIFA 18* original. ¡Bravo!

La ambientación promete ser uno de los puntos fuertes, con nuevos comentarios, las equipaciones de cada selección, jugadores recreados al detalle...

FIFA WORLD CUP™ UPDATE
FIFA WORLD CUP RUSSIA 2018
FIFA WORLD CUP™ CONTENT AVAILABLE FOR DOWNLOAD MAY 29

La recreación de los 12 estadios oficiales de la Copa del Mundo de Rusia estará cuidada al detalle, incluido el público en alta definición.





SUBEN

EL ÉXITO DE *FORTNITE* Y OTROS BATTLE ROYALE

Seguro que ya estáis disfrutando de la Temporada 4 de *Fortnite*, que llega con múltiples sorpresas bajo su ala delta y Thanos para ponerlo patas arriba. Y *H1Z1* tambien abraza el modelo "battle royale gratuito". En los próximos meses, veremos muchos más juegos así. Estad atentos.

GOD OF WAR ARRASA EN LA LISTA DE VENTAS

God of War ha superado la barrera de los tres millones de copias vendidas en sus tres primeros días a la venta, convirtiéndose así en el título "first party" que más rápido se ha vendido en la historia de PS4. En España ha vendido más de 67.000 unidades en su primera semana, una cifra buenísima.

PS4 VENDE OCHENTA MILLONES... Y SUBIENDO

Sony anuncia que ha vendido casi 80 millones de PS4 en todo el mundo (19 millones en el último año fiscal), y estima llegar hasta los 95 millones de aquí al 31 de marzo de 2019. Con juegazos como *God of War* o *Spider-Man*, seguro que lo logran.

BAJAN

DESPIDOS EN DAYBREAK GAMES

El estudio anteriormente conocido como Sony Online Entertainment y responsable de juegos como *H1Z1* (que acaba de convertirse en un battle royale gratuito) confirma una oleada de despidos, que al parecer no afectarán ni al soporte ni al desarrollo de ninguno de sus juegos.

ALGUNAS REACCIONES HACIA *SHENMUE I & II*

El esperado anuncio de *Shenmue I & II* para PS4 se ha visto empañado por una ola de críticas y amenazas por no traer los textos en castellano. Entendemos el enfado, pero esto es mejor que nada, ¿no creéis?

HA FALLECIDO PEPE MEDIAVILLA

El mítico actor de doblaje Pepe Mediavilla falleció el pasado 19 de abril. Famoso por ser la voz de Morgan Freeman o la de personajes como Gandalf o Spock, también participó en juegos como como *Fallout 3*, *Fallout: New Vegas* o el "indie" español *Candle*. Descansa en paz, maestro.



Los vehículos son uno de los grandes alicientes de *H1Z1*, el Battle Royale que inició todo.

Deberás ser rápido para llegar a los paquetes de suministros con armas.

En sólo 15 minutos tendrás que liquidar a tus rivales, antes de que te alcance el gas letal.

H1Z1: Battle Royale va sobre ruedas

H1Z1: BATTLE ROYALE | DAYBREAK GAMES | PS4 | 22 DE MAYO

¡La fiebre de los Battle Royale es imparable! La próxima incorporación va a ser *H1Z1*, que por fin llegará a PS4 con una beta abierta y gratuita. El juego de Daybreak Games comenzó siendo una aventura de supervivencia, para en 2016 convertirse en el primer título con modo Battle Royale. Una modalidad que ha supuesto más repercusión para este estudio, sobre todo pasarse al modelo gratuito; pero también tras incorporar Auto Royale, un "giro de tuerca" en el que los jugadores deben combatir hasta ser el último vehículo de una pieza. En *H1Z1* hasta 30 equipos (de cuatro jugadores cada uno) van a competir por ser el mejor. Dispondrán de las armas y equipamientos que caigan desde el cielo, pero tendrán que ser rápidos en conseguirlos: cada partida dura 15 minutos, antes de que un gas letal cubra por completo el escenario del juego. ¿Tendréis "agallas" para intentarlo?



Los Parr al completo (y amigos como Frozono) tendrán que usar sus poderes contra infinidad de villanos y "malotes".

LEGO: LOS INCREÍBLES | PS4 | TT GAMES | 15 DE JUNIO

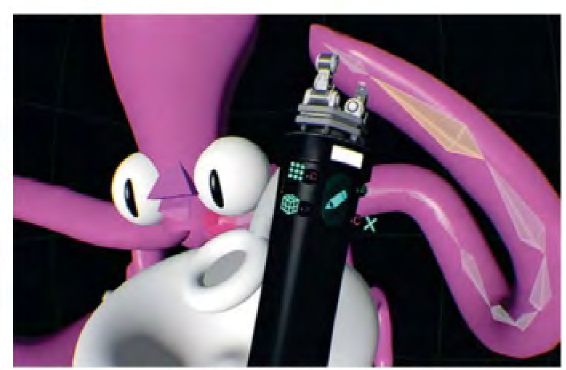
Vuelven Los Increíbles pero en versión LEGO

Hemos tenido que esperar 14 años para volver a disfrutar de Los Increíbles, pero parece que la familia Parr quiere regresar a lo grande. Junto al estreno en agosto de la esperadísima *Los Increíbles 2*, esta tropa de superhéroes prepara también su estreno en LEGO. Warner Bros IE ha hecho oficial el lanzamiento de *LEGO Los Increíbles*, a cargo de los habituales Traveller Tales. El juego adaptará las dos películas de estos personajes, cuyos superpoderes tendremos que combinar para poder avanzar. Además contará con el estilo tan característico de LEGO: mucha acción y plataformas, la posibilidad de construir todo tipo de artilugios y, sobre todo, grandes dosis de humor. Una propuesta para toda la familia, y que podremos disfrutar en junio, apenas unas semanas antes del estreno en cines de *Los Increíbles 2*.

COOLPAINTR VR | WILDBIT STUDIOS | PS4 | YA DISPONIBLE

Sumérgete en un estudio de pintura con PlayStation VR

Los españoles Wildbit Studios, en colaboración de Playstation Talents, han lanzado *CoolPaintr VR*. Una experiencia exclusiva para las gafas de realidad virtual de Sony que permite al usuario pintar en un lienzo tridimensional. La sensación de estar dentro de nuestra propia creación es sobrecogedora y realmente innovadora. Y desde un niño hasta un artista experimentado pueden disfrutarla.



CoolPaintr VR es un taller de dibujo virtual para PS VR que nos permite pintar en un lienzo tridimensional. Es sorprendente



El Presidente será el protagonista absoluto en esta nueva entrega de la saga.

TROPICO 6 | LIMBIC ENTERTAINMENT | PS4 | SIN CONFIRMAR

Sé un mandón con *Tropico 6*

¿Puede haber algo mejor que un paraíso tropical? Pues si le preguntamos al Presidente, la respuesta está clara: ¡tener tu propia república bananera! El célebre "prota" de esta saga prepara su conquista de PS4. En *Tropico 6* nos metemos de nuevo en las botas de este dictador de barba y puro. Nuestro objetivo: conseguir que un archipiélago tropical sea casi una superpotencia mundial, manteniendo un férreo control sobre la población de nuestras islas. ¡Aunque los residentes no podrán quejarse! Esta sexta entrega va a incorporar un nuevo sistema de transporte y grandes infraestructuras. Además podremos hacer que la nación sea un gran destino turístico, aunque para ello haga falta "tomar prestados" los grandes monumentos de otros países del mundo. *Trópico 6* estará más centrado en el personaje del presidente, y tendremos 40 años para conseguir que el pueblo nos adore... ¡O escapar si se rebela!



El turismo va a ser una de las grandes fuentes de ingresos, gracias al robo de monumentos mundiales.



Sólo habrá un único dictador en el juego, que prescinde del sistema anterior de dinastías familiares.

EN POCAS PALABRAS

» TENDRÁ CAMPAÑA

EL MODO CAMPAÑA NO ES HISTORIA

Mientras que algunos de los pesos pesados de la industria, como *Call of Duty*, parece que **prescindirán del modo Campaña** para un jugador en su próxima entrega, o eso dicen los rumores, **Electronic Arts** ha asegurado, en boca de su CEO **Andrew Wilson**, que el **nuevo *Battlefield* sí que contará** con "convincentes historias para un jugador". Nos alegramos.

» MES DE LANZAMIENTO

SUENA EL *ANTHEM* DE LA ALEGRÍA

Blake Jorgensen, director financiero de **Electronic Arts** ha asegurado en una reunión con los inversores de la compañía que *Anthem*, **el próximo juego de BioWare** llegará en **marzo de 2019** tras ser retrasado. Según el directivo, "será un título extremadamente único que los jugadores adorarán".



» NARCOS LLEGA A PS4

PLATA, PLOMO O VIDEOJUEGO

Curve Digital ha llegado a un acuerdo con **Gaumont, creadora de *Narcos***, para crear un **videojuego basado en la serie de Netflix.** Aún no se sabe nada sobre el proyecto, tan sólo que llegará en la **primavera de 2019** y que suponemos que estará cargado de acción.

» GRAN ADQUISICIÓN

VALVE COMPRA CAMPO SANTO

Valve, el gigante responsable de Steam, ha anunciado la compra de **Campo Santo, el estudio creador de *Firewatch***, que se unirá a las oficinas de la compañía en Washington para seguir creando su nuevo proyecto, ***In the Valley of Gods.***



» SQUARE NOS TRANQUILIZA

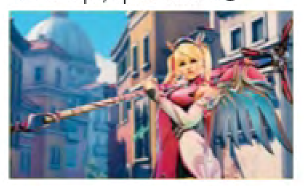
QUE NO PANDA EL CÚNICO, SEÑORES

Tras algunos rumores que apuntaban a que el **desarrollo de *FF VII Remake*** iba incluso peor de lo que imaginamos, **Tetsuya Nomura, Yoshinori Kitase y Naoki Hamaguchi** han asegurado que el desarrollo **"va sobre ruedas"** y que no debemos preocuparnos.

» INICIATIVA SOLIDARIA

MERCY CONTRA EL CÁNCER DE MAMA

Blizzard ha anunciado una nueva skin rosa para **Mercy, la genial sanadora de *Overwatch*.** Lo mejor es que el **100% de los beneficios** que se obtengan de su venta **(cuesta 14,99€)** se destinará a la **investigación del cáncer de mama.** Una iniciativa genial que, desde aquí, aplaudimos.



» RECTA FINAL PARA EL E3

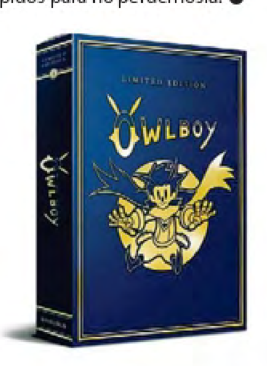
SQUARE ENIX SE VA DE FERIA ANGELINA

Square Enix ha anunciado que el **11 de junio** a las 19 (hora española) tendrá lugar **su conferencia en el E3.** La compañía nipona lleva años sin su propia conferencia, así que esperamos mucho: *KH III*, ***Shadow of the Tomb Raider***, con suerte, algo de ***FF VII*** o *The Avengers Project*.

» EDICIÓN MUY ESCASA

PLATAFORMAS COLECCIONISTAS

Owlboy, el genial plataformas retro de D-Pad Studio, llegará **en formato físico a PS4 el 29 de mayo.** Además, el **13 de julio** lo hará la **edición coleccionista, compuesta por 500 copias numeradas**, así que habrá que andar rápidos para no perdérnosla.



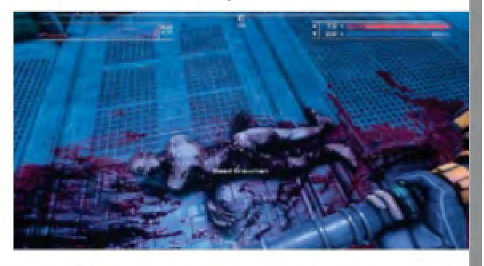
¿QUÉ PASA CON...?

... la nueva entrega de *The Elder Scrolls*?

Aunque hace algunos meses declararon que "no era su desarrollo prioritario", parece ser que en Bethesda están buscando personal para un futurible *The Elder Scrolls VI*, en concreto un diseñador de misiones. Eso sí, no lo veremos pronto...

... el remake del mítico *System Shock*?

Hace unos meses supimos que el remake del mítico *System Shock* quedaba "congelado". Sus creadores, Nightdive Studios, reconocieron que su desarrollo se les fue de las manos y que se propusieron metas "demasiado ambiciosas". Afortunadamente, parece que están logrando revertir la situación y esperan tenerlo terminado... para 2020.



... el nuevo proyecto de Rocksteady?

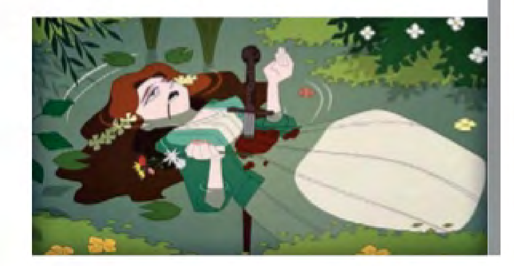
Los últimos rumores apuntan a que Rocksteady estaría desarrollando un juego de Superman, ambientado en una ciudad de Metropolis tres veces más grande de la Gotham de *Batman: Arkham Knight*. Y el villano sería Brainiac. Veremos a ver si se confirma este rumor o el del juego de La Liga de la Justicia...

... la siguiente entrega de *Assassin's Creed*?

Otro rumor bastante insistente es que la nueva entrega de *AC* estaría ambientada en la antigua Grecia, con un "despliegue" similar al de *Origins*. Estaría lista en 2019.

... *The Good Life*?

El nuevo proyecto de Hidetaka Suehiro, (conocido popularmente como Swery65 y creador de *Deadly Premonition*) ha conseguido el objetivo de financiarse vía Kickstarter. Así pues, lo veremos en PS4.





La mítica Mega Drive logró convertir a la compañía Sega en una de las grandes productoras de hardware de los años noventa.

Sega nos invita a un nuevo viaje a sus años dorados

El 29 de mayo se estrena un recopilatorio que promete hacer las delicias de todos los apasionados a los videojuegos clásicos.

Aunque no fue su primer sistema doméstico, está claro que Mega Drive catapultó a Sega a la primera división del mundo de las consolas. Una época entrañable que hizo que los dieciséis bits de la compañía fueran una de las alternativas más exitosas de finales de los ochenta y principios de la siguiente década. Es decir, hace ya la friolera de casi treinta años. Pero algunos videojuegos, como el buen vino, parecen mejorar con el tiempo. Y eso es algo que el recopilatorio para PS4 *Sega Mega Drive Classics* volverá a poner de manifiesto. En él podremos encontrar más de 50 títulos capaces de abarcar los principales géneros de la época: arcades, plataformas, beat'em ups, puzles... Grandes clásicos "made in Sega", y alguna que otra sorpresa menos conocida, pero igualmente interesante. Además, los responsables del lanzamiento han decidido cuidar especialmente la presentación del mismo, con un menú de lo más "noventero" lleno de pósters, adornos y hasta su correspondiente televisión de tubo. Por otro lado, y como viene siendo ya habitual dentro de este tipo de recopilaciones, *Sega Mega Drive Classics* también incluirá la posibilidad de guardar la partida en cualquier momento, así como opciones de rebobinado, multijugador online y trofeos. En definitiva, otra oportunidad de revivir uno de los periodos más emocionantes de la historia de los videojuegos, o de adentrarse en él por primera vez. La nostalgia está garantizada.

TODOS LOS **JUEGOS INCLUIDOS** EN EL RECOPILATORIO

- Alex Kidd in the Enchanted Castle
- Alien Soldier
- Alien Storm
- Altered Beast
- Bio-Hazard Battle
- Bonanza Bros.
- Columns
- Columns III: Revenge of Columns
- Comix Zone
- Crack Down
- Decap Attack
- Dr. Robotnik's Mean Bean Machine
- Dynamite Headdy
- ESWAT: City Under Siege
- Fatal Labyrinth
- Flicky
- Gain Ground
- Galaxy Force II
- Golden Axe
- Golden Axe II
- Golden Axe III
- Gunstar Heroes
- Kid Chameleon
- Landstalker
- Light Crusader
- Phantasy Star II
- Phantasy Star III: Generations of Doom
- Phantasy Star IV: The End of the Millenium
- Ristar
- Shadow Dancer: The Secret of Shinobi
- Shining Force
- Shining Force II
- Shining in the Darkness
- Shinobi III: Return of the Ninja Master
- Sonic 3D Blast
- Sonic Spinball
- Sonic the Hedgehog
- Sonic the Hedgehog 2
- Space Harrier II
- Streets of Rage
- Streets of Rage 2
- Streets of Rage 3
- Super Thunder Blade
- Sword of Vermilion
- The Revenge of Shinobi
- The Story of Thor
- ToeJam & Earl in Panic on Funkotron
- ToeJam & Earl
- Vectorman
- VectorMan 2
- Virtua Fighter 2
- Wonder Boy III: Monster Lair
- Wonder Boy in Monster World



ALIEN SOLDIER

Gráficamente, fue un auténtico espectáculo en su momento, y capaz de llevar la consola al límite. Pero además resultaba frenético y con unos jefes finales realmente memorables.



ALTERED BEAST

Un clásico arcade de Sega que destacaba por su mitológica ambientación y las brutales transformaciones del personaje. No es el que mejor ha envejecido, pero sigue divirtiendo.



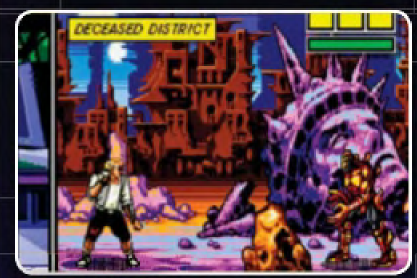
BONANZA BROS.

Tanto por la simpatía del título como por su original planteamiento, este par de hermanos ladrones lograron hacerse un hueco incluso más allá de los salones recreativos.



COLUMNS

Claramente inspirado en el revolucionario *Tetris*, fue posiblemente el juego de puzles más conocido de Mega Drive. Y pura adicción, como es habitual en el género.



COMIX ZONE

Su artístico diseño viñeta a viñeta y su elevada dificultad lo convierten en uno de los mejores beat´em up de los noventa. Y eso no es decir poco. Una pena que saliera tan tarde.



DYNAMITE HEADDY

Otra joya de Treasure, que volvió a firmar un plataformas lleno de colorido y con unos niveles inolvidables. Algunos enemigos también eran un derroche de imaginación.



ESWAT: CITY UNDER SIEGE

A pesar de ser un juego menos conocido que algunos otros pesos pesados de Sega, lo cierto es que su acción policial futurista, al más puro estilo *Robocop*, sigue atrapando.



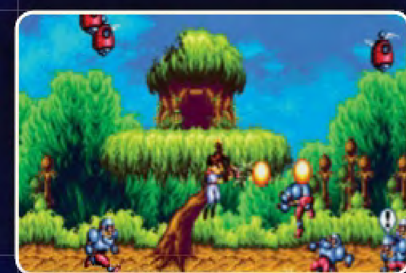
GALAXY FORCE II

Su vista trasera a lo *After Burner* o *Space Harrier* no es muy espectacular a día de hoy, pero aún así es de lo más parecido a un "matamarcianos" del recopilatorio.



GOLDEN AXE

Además del mítico arcade, de 1989, *Sega Mega Drive Classics* incluirá igualmente su continuista segunda parte y una bastante menos inspirada tercera entrega.



GUNSTAR HEROES

Carismático, adictivo y con un apartado técnico de auténtico lujo. Es uno de esos pocos elegidos que alcanza prácticamente la perfección en cada uno de sus apartados.



KID CHAMELEON

Vale, el diseño del juego era descaradamente parecido al de *Super Mario Bros.*, pero los distintos poderes que podía conseguir su protagonista le daban vidilla a los niveles.



LANDSTALKER

Pese a que nunca llegó a ver la luz en nuestro país en su momento, suponía una clara demostración de que Mega Drive también era capaz de cobijar buenos juegos de rol.



LIGHT CRUSADER

La respuesta de Treasure a los grandes RPG de la época. Una atípica aventura fantástica que mezclaba varios géneros diferentes y contaba con una cuidada vista isométrica.



RISTAR

Incluso teniendo en cuenta la durísima competencia, este plataformas tenía el encanto y la variedad suficientes como para hacerse un hueco destacado dentro del género.



SHINING FORCE II

Las tres entregas aparecidas para Mega Drive estarán presentes en esta recopilación. Incluida *Shining Force II*, su destacable segunda parte estrenada en 1993.



SONIC THE HEDGEHOG

La veloz mascota de Sega se convirtió en el socio perfecto para la consola. y en todo un exitazo. Una pena que su tercera parte se haya quedado fuera de este *Classics*.



STREETS OF RAGE 2

Sin duda el mejor beat´em up de Mega Drive. Una trilogía imprescindible que además contaba con la música de Yuzo Koshiro. Su segunda parte fue su momento más álgido.



THE REVENGE OF SHINOBI

Los tres juegos incluidos demuestran la importancia de esta veterana saga de Sega. Todas ellas con una jugabilidad y una dificultad a prueba de bombas.



TOEJAM & EARL

Un par de excéntricos alienígenas que, además de protagonizar dos títulos con multijugador, estuvieron a punto de convertirse en las mascotas de la compañía.



VIRTUA FIGHTER 2

Todo un peso pesado de los salones recreativos, que, por desgracia, será la única inclusión de los juegos de lucha dentro de esta selección retro llevada a cabo por Sega.



El programa PS Talents presentó en Madrid los 18 nuevos juegos que se desarrollarán este año, entre ellos *Melbits World*, el ganador de los Premios PlayStation.

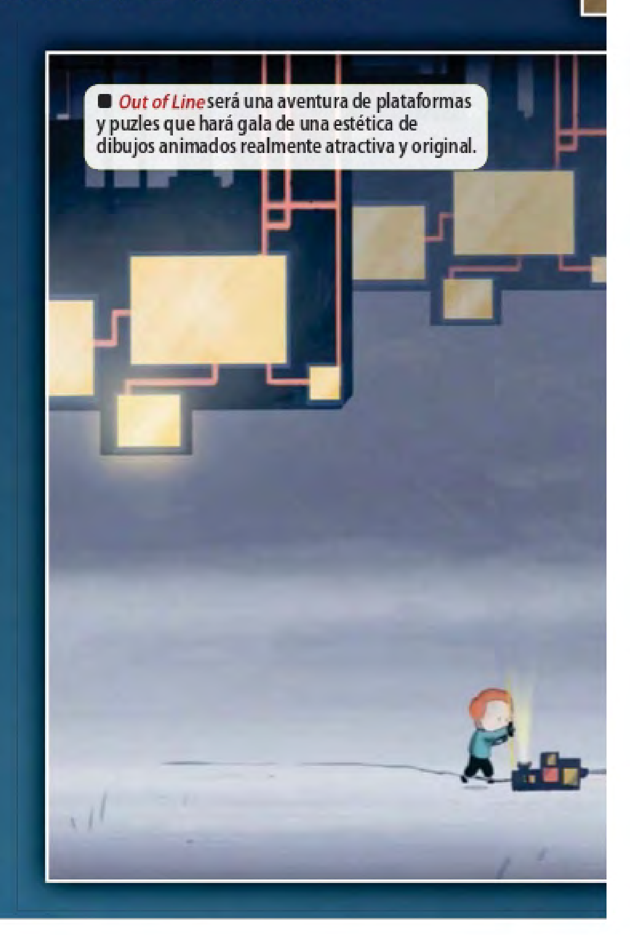
Una nueva hornada de talento español

SONY PRESENTA **18 NUEVOS DESARROLLOS** DE PS TALENTS

El programa PS Talents es uno de los proyectos más ambiciosos que una compañía de videojuegos haya llevado a cabo en nuestro país. Como sabéis, se trata de una iniciativa de PlayStation España que comenzó hace tres años para promover el desarrollo de videojuegos patrios. Así, se han creado varios Games Camp por todo el territorio nacional. Se trata de lugares de trabajo en los que los estudios escogidos por Sony pueden trabajar durante 10 meses y, además, recibir los indispensables kits de desarrollo así como contar con el asesoramiento de la compañía a lo largo de todo el proceso de creación de su juego.

PS Talents comenzó su andadura hace tres años con cinco juegos y, desde entonces, el proyecto no ha hecho más que crecer. Así, para este año se han presentado 18 títulos que serán desarrollados en siete Games Camp: Madrid, Bilbao, Valencia, Sevilla, Málaga, Las Palmas de Gran Canaria y Barcelona, que abrirá sus puertas muy pronto. Dos de los juegos de la iniciativa PS Talents son los ganadores de los Premios PlayStation: *Melbits World*, el vencedor español y *Out of Line*, el triunfador en Portugal. El primero será un juego de puzles para PlayLink en el que tendremos que modificar el escenario para guiar los pasos de unas criaturas hasta la salida del nivel, todo muy en la línea del clásico *Lemmings*. *Out of line*, por su parte, será una aventura de plataformas y puzles en la que nuestro protagonista utilizará una lanza para poder avanzar por los mapeados.

Entre los títulos de PS Talents pudimos probar de todo. Había juegos de terror y survival horror como *Tape*, *Submersed*, *Recurring Nightmare* o *Injection π23*, propuestas para PS VR como *Echoes VR*, *Anyone's Diary* o *Naukograd*, y aventuras con una pinta genial como *Disembodied*, *Massira* o *Effie*. Lo que sí tenemos claro, tras probar la inmensa mayoría de ellos, es que el nivel de los títulos de PS Talents es cada vez más alto y que nos esperan grandes experiencias de juego para los próximos meses. Un conjunto de títulos que nos harán sentir orgullosos del talento español.



Out of Line será una aventura de plataformas y puzles que hará gala de una estética de dibujos animados realmente atractiva y original.



PLAYSTATION TALENTS

ENTREVISTA A SHAHID AHMAD

Consultor Estratégico de PS Talents

Aprovechamos el evento de presentación del catálogo futuro de PS Talents para charlar, largo y tendido, con uno de sus máximos responsables, el legendario desarrollador Shahid Ahmad, que ejerce como consejero de estos proyectos indie españoles.

¿Por qué decidiste trabajar en la industria del videojuego y los desarrollos indie?
Empece a trabajar en 1982 y no sabía ni que existía una industria. Era un chaval joven que amaba los videojuegos y quería hacerlos, así que lancé mi primer juego en 1982. Era muy malo, vendí cero copias porque además no sabía nada de marketing y estuve mucho tiempo trabajando en el desarrollo de juegos. Los juegos indie me gustan porque, básicamente, yo era un desarrollador indie desde mis inicios. Luego pasé a PlayStation y, con el paso de los años, conseguí desarrollarme ofreciendo apoyo a los títulos indie.

¿Qué grado de evolución has visto entre los proyectos del primer año de PS Talents y los actuales?
El contenido es más maduro, las habilidades técnicas, artísticas, la ambición de los juegos y el tamaño de los equipos han crecido mucho. Además, la calidad visual y sonora de los juegos es mucho mayor. También veo más innovación con juegos de VR, por ejemplo y, sobre todo, ahora hay más juegos en producción.

PS VR ha sido un éxito, pero no se ha asentado como la forma de jugar definitiva. ¿Por qué crees que no lo ha hecho??
Creo que PS VR ha sido un éxito, desde el punto de vista de que ha cumplido, y superado, las expectativas de PlayStation. Jim Ryan, vicepresidente de Sony Interactive, me hizo esta misma pregunta y le dije que la primera generación no iba a ser la que estableciese la RV. Le dije, dale 5 años o más y esperemos a que los cascos no requieran cables, una calibración pesada,...

Entonces, ¿podemos esperar una nueva generación de PS VR? ¿Algo como PS VR 2?
No tengo ninguna información de primera mano. O quizás sí y te estoy mintiendo, pero me extrañaría mucho que no viéramos algo así en el futuro próximo.

¿Qué tipo de apoyo le das a los estudios españoles enmarcados en PS Talents?
Soy un mentor, un consejero, el tío de pelo gris que lleva haciendo juegos muchos años y que puede evitar que cometan los mismos errores que yo he visto o he cometido por mi mismo. Les ofrezco una perspectiva diferente de cómo deben desarrollar un juego, cómo deben comunicarlo, cómo organizar sus equipos de trabajo, cómo centrarse en los apartados más importantes de su juego,... Ese tipo de cosas.

¿No crees que 10 meses no es demasiado tiempo para crear el juego perfecto?
Depende del tipo de juego. Debes ser muy cuidadoso con la envergadura del proyecto. Algunas veces tengo que decirles que lo que tratan de hacer, teniendo el tiempo que tienen, es imposible. Me parece que es muy importante que estos desarrolladores lancen algo al mercado. No es tan importante que no sea el juego perfecto. Aprenderán lecciones y eso sólo lo harán si consiguen lanzar el juego.

Fuiste uno de los responsables de la llegada a PS4 de *No Man's Sky* así que, ¿cuál crees que fue el error con el juego y por qué la gente se enfadó tanto?
La gente se dejó llevar por la buena pinta que tenía en los vídeos y quiso creer tanto las pequeñas promesas como las gigantescas. Cuando desarrollas un juego debes tener un cuidado, a medida que se hace grande, con qué dices sobre él, especialmente si eres un estudio pequeño. No sé si hubo errores, pero sí que fue un monstruo. Creo que siempre hay controversia cuando un recién llegado a la industria trata de cambiar el paradigma y la gente, acostumbrada a ese paradigma, se enfada cuando ve que el juego no se ajusta a lo que pensaba que sería. Nadie pudo controlar el hype y en ese momento es muy difícil decirle a la gente: "mira, algunas cosas de las que os hemos hablado no las vais a encontrar el día de lanzamiento". Podríamos haberlo comunicado mejor, pero es muy difícil. Estoy muy contento con la calidad del juego, con el hecho de que el equipo permaneciese unido pese a sufrir el mayor acoso que he visto en mi vida.

> **"Los desarrollos indie siempre serán la raíz que hace crecer la industria. Con el tiempo, sus ideas empiezan a florecer en los desarrollos mainstream".**

¿Cómo crees que será el futuro de los juegos independientes?
Los desarrollos indie siempre serán la raíz de la innovación que hace crecer la industria. Tomar riesgos creativos en un juego AAA que cuesta millones es muy complicado. Luego ves cómo las ideas de los juegos indie empiezan a florecer en los desarrollos AAA, en el mundo mainstream.


DISEMBODIED


ECHOES VR



CROSSMINTON



OUT OF LINE

El placer de NO saber nada del E3

LOS RUMORES Y LAS FILTRACIONES DEJAN POCO ESPACIO PARA LA SORPRESA EN EL E3. YO, AL MENOS, DISFRUTABA MÁS VIVIENDO EN LA IGNORANCIA.

Borja Abadie
@BorjaAbadie

El E3, o Electronic Entertainment Expo que decían en mi época, es la feria más importante del mundo del videojuego. Está claro. La inmensa mayoría de anuncios se hacen en el evento angelino y cuando se acerca el mes de junio suele arrancar la maquinaria de rumores. Este año, sin ir más lejos, tenemos montones. Parece que nadie se atreve, por ahora, a decir que veremos *Half-Life 3*, pero de aquí al 9 de junio todo es posible.

The Elder Scrolls VI es uno de los títulos más esperados y rumoreados. Aquí se mezcla la lógica pura, las ansias y, como suele suceder con los videntes, que en algún momento pueden acertar si todos los años asistimos a los mismos vaticinios. Lo último que se oye es que no sólo será anunciado sino que podría salir este mismo año siguiendo la línea de otros anuncios de Bethesda como *Fallout 4*. Ojalá sea cierto. Ya va siendo hora. Otros rumores apuntan a RAGE 2 (casi confirmado por sus propios creadores tras la filtración), *Devil May Cry 5* o *Resident Evil 2 Remake*. Las informaciones también apuntan a que por fin veremos un vídeo con jugabilidad de *Cyberpunk 2077*, a que Bethesda anunciará *Starfield*, su nueva IP de ciencia ficción y mundo abierto. Otro que debería estrenar tráiler con gameplay es *Death Stranding*, lo nuevo de Kojima, mientras que *The Avengers Project*, el juego de Crystal Dynamics ambientado en la franquicia de *Los Vengadores* podría ser otro de los bombazos.



Pero las sorpresas son lo mejor del E3. Todos nos acordamos de lo espectacular que fue el E3 de 2015 con los anuncios de *The Last Guardian*, *Final Fantasy VII Remake*, *Horizon Zero Dawn* o *Shenmue III*. Finalmente, el juego de Fumito Ueda no fue para tanto, el remake de *FF VII* y la tercera entrega de la saga de Ryo Hazuki aún parecen estar muy lejos y sólo las aventuras de Aloy ya han sido un éxito. Valoraciones aparte, lo que hizo que aquella edición del E3 fuese algo casi mágico fue, ni más ni menos, que Sony mantuviese el secreto con todos estos títulos. El factor sorpresa, vamos. Otro debate es si merece la pena anunciar juegos con tanta antelación si no son más que buenas intenciones y aún quedan años para poder disfrutarlos. Mi opinión, desde luego, es que no. Prefiero mil veces lo que hace Bethesda, que lanza sus juegos a los pocos meses de anunciarlos.

En la era de Internet y las redes sociales cada vez es más difícil mantener este tipo de secretos. Las filtraciones y los rumores se agolpan en todo tipo de medios saturando al público. En la mayoría de ocasiones hablamos de predicciones al más puro estilo Sandro Rey. Así, un alto porcentaje de los vaticinios acaban en la papelera de reciclaje, esperando ser utilizados en la siguiente edición. Sin embargo, algunos pronósticos se acaban cumpliendo y, sobre todo, a medida que se acercan las fechas de inicio de la feria, las profecías se acaban convirtiendo en simples filtraciones. Eso hace que, llegado el momento de las conferencias, cada vez nos encontremos con menos sorpresas si nos hemos estado informando sobre el E3 en los días previos. Yo, que desgraciadamente no puedo hacer otra cosa como periodista de videojuegos, acabo sabiendo mucho más de lo que me gustaría saber. Sí, me pongo en plan "abuelo cebolleta", pero recuerdo con mucho cariño aquellas ediciones en las que, como lector y sin Internet, el E3 era un aluvión de noticias y anuncios de juegos de los que nunca habíamos oído hablar. Así, y no exagero lo más mínimo, podíamos descubrir decenas y decenas de videojuegos en la feria de Los Ángeles. Devoraba las páginas de las revistas de la época (PlayManía incluida) alucinando con el aluvión de nuevos juegos. Hoy, lamentablemente, ya sabemos un alto porcentaje de los títulos que se anunciarán en esta edición del E3 y, como decía, sabremos mucho más cuando queden pocos días para el inicio de la feria. Yo, al menos, disfrutaba más viviendo en la ignorancia.

¿Lost in Translation?

Bruno Sol
@YeOldeNemesis



Desde el mismo momento en el que se desveló el desarrollo de *Shenmue III* era sólo cuestión de tiempo que también se anunciase un "port HD" de los dos capítulos anteriores. El pasado 14 de abril Sega confirmó sus planes de llevar las dos primeras aventuras de Ryo Hazuki a PlayStation 4 antes de que acabe el año. La tarea ha recaído en los ingleses D3t, y nos llegará con un precio reducido (unos 35 euros), dos sistemas de control (el original y uno adaptado a los gustos actuales) y textos y voces en inglés. Y aquí es donde ha estallado la polémica.

Tal y como confirmó Koch Media a Meristation, *Shenmue I & II* no incluirá textos en castellano, y muchos fans se han levantado en armas, hasta el punto de organizar una petición on-line para que se incluyan subtítulos en nuestra lengua, además del inglés, francés y alemán confirmados hasta la fecha. Algunos hasta aseguran que no comprarán el juego si no llega en castellano.

Todas las opiniones son respetables, pero hay que recordar que, hasta el E3 de 2015, ninguno de nosotros tenía la mínima esperanza de volver a reencontrarnos con un *Shenmue* más allá de nuestra vetusta Dreamcast. Y aunque la primera entrega sí nos llegó con textos en castellano, la secuela lo hizo en inglés, algo lógico teniendo en cuenta que llegó a occidente cuando la consola de Sega estaba casi sentenciada.

Algunas voces piden que Sega recurra a la traducción que realizó un grupo de fans, pero no es tan sencillo. Por un lado, la compañía no puede apropiarse "alegremente" del trabajo de terceros (aunque éste fuera hecho originalmente sin ánimo de lucro). Y por otro, la localización de un videojuego implica un férreo control de calidad por parte de los fabricantes del hardware al que va destinado. Esto no consiste en un simple parche. Es una labor que lleva muchos meses de trabajo y sucesivos testeos. Y no es nada barato.

Cualquier distribuidora sabe bien que vender un juego con textos en castellano se traduce en mayores ventas, pero antes hay que calibrar si la inversión podrá ser cubierta por los beneficios. Y no nos engañemos: *Shenmue* era una obra maestra, pero dejó un boquete enorme en las arcas de Sega. La compañía jamás recuperó los más de 50 millones de dólares que invirtieron en la obra más ambiciosa de Yu Suzuki. La cosa sería diferente si fuera la propia Sony la encargada de lanzar el juego, ya que manejan presupuestos astronómicos en comparación a distribuidores como Koch Media.

De hecho, tampoco podemos olvidar que si hemos vuelto a disfrutar de la saga *Yakuza* (la heredera espiritual de *Shenmue*) en occidente ha sido gracias al empeño de Sony, quien apoyó económicamente a Sega para lanzar *Yakuza 5* en PlayStation 3 en formato digital, para ver cómo respondía el público. Y con textos en inglés, al igual que las

ESTÁS EN TU DERECHO DE NO COMPRAR *SHENMUE I & II*, PERO SERVIDOR LO TIENE CLARO: MEJOR EN INGLÉS QUE EN JAPONÉS.

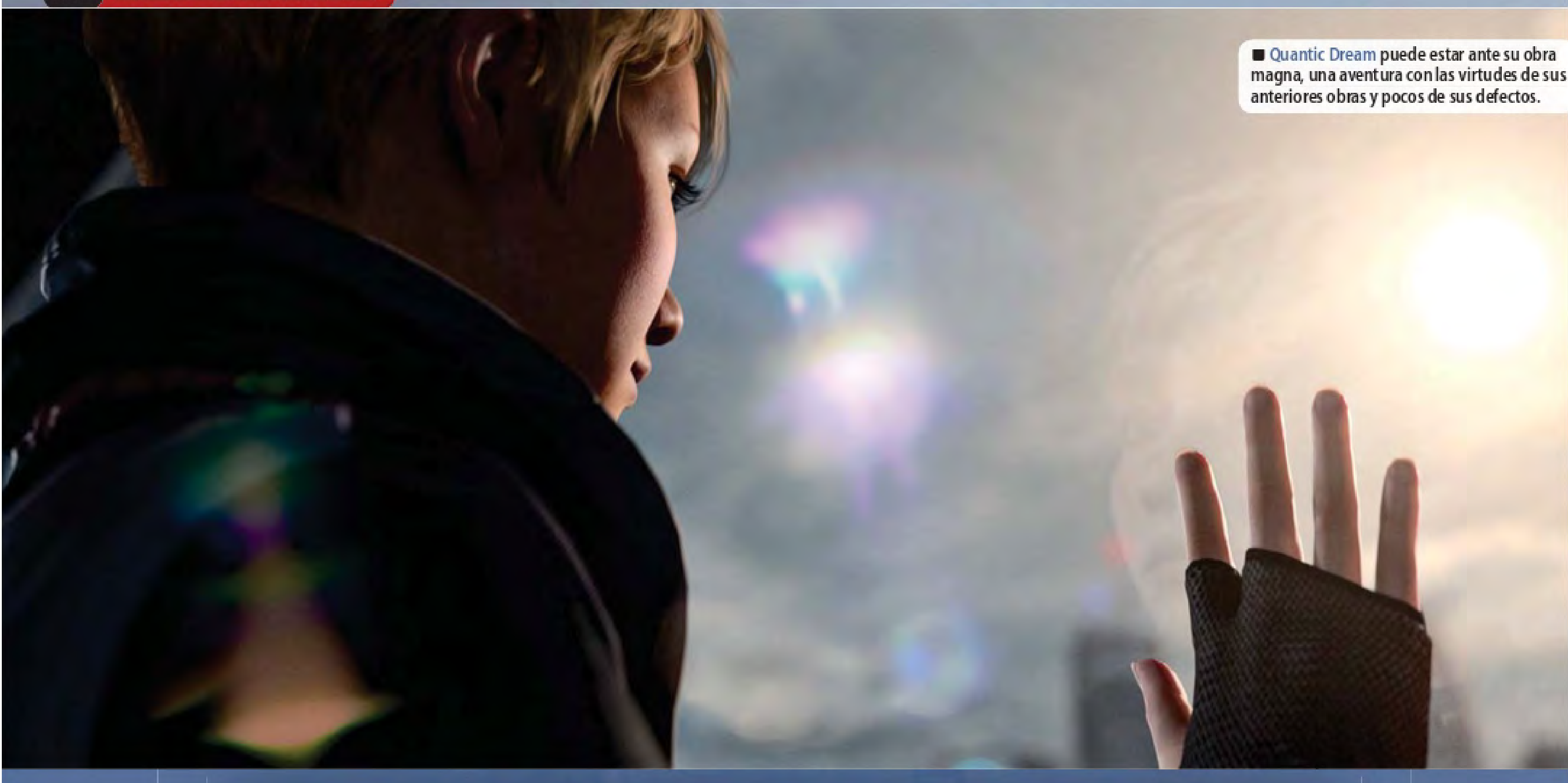
siguientes entregas que hemos tenido la fortuna de recibir, algo que por desgracia no sucedió con *Kenzan* e *Ishin* (los *Yakuza* "de época") o las entregas para PSP.

Si aún tenéis dudas sobre lo que cuesta localizar un juego al castellano, buscad a Ramón Méndez en Twitter. Hace unas semanas creó un hilo que desgrana de manera certera lo que cuesta la localización de un juego, una tarea a la que se dedica profesionalmente. Y hablamos de un auténtico fan, ya que Ramón es el autor, junto a Carlos Ramírez, de La Odisea de Shenmue, el libro que editó Héroes de Papel sobre la saga.

Nos hemos tirado 16 años clamando por un nuevo *Shenmue* o al menos una remasterización, y cuando por fin tenemos ambos, nos agarramos al "o en castellano o no lo compro". No nos engañemos. Por mucho que adoremos los *Shenmue* o la saga *Yakuza*, las distribuidoras no son ONG ni estamos en la década pasada. Cada presupuesto se mira con lupa e invertir pasta en una localización en castellano para acabar saldando el juego a los tres meses no es una opción. Por muchos "90" que se lleve el juego en los medios. Estás en tu derecho de no comprar *Shenmue I & II*, pero servidor lo tiene claro: mejor en inglés que en japonés..







■ Quantic Dream puede estar ante su obra magna, una aventura con las virtudes de sus anteriores obras y pocos de sus defectos.

ANDROIDES MÁS HUMANOS QUE LOS HUMANOS

DETROIT BECOME HUMAN

Cuando los androides se parecen tanto a nosotros, tienen habilidades mucho mejores y evolucionan a un ritmo mucho más rápido que los humanos, ¿será posible frenarlos?

PS4 | QUANTIC DREAM | AVENTURA | 25 DE MAYO

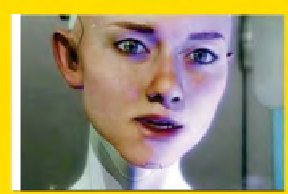
Detroit Become Human está a la vuelta de la esquina y nosotros ya hemos podido jugarlo durante unas tres horas. Como sabéis, lo nuevo de Quantic Dream seguirá los pasos de las anteriores creaciones del estudio como *Heavy Rain* o *Beyond: Dos Almas*. Así, nos encontraremos con una aventura cinemática en la que nuestras decisiones irán moldeando la trama. Es el año 2038 y la destartalada ciudad de Detroit vive una segunda era de bonanza gracias a la industria de los androides. Estos humanoides han cambiado la sociedad por completo, dejando sin trabajo a muchos humanos y provocando la riqueza de otros. La divergencia será el eje fundamental de toda la aventura. Este fenómeno se produce cuando un androide cobra conciencia, muestra emociones

EL PROYECTO QUE SE CONVIRTIÓ EN HUMANO

DETROIT: BECOME HUMAN surgió como una demo técnica de Quantic Dream que pretendía demostrar el poderío de su motor gráfico en PS3. Aquel corto de 2012 fue todo un éxito, así que David Cage decidió que había que desarrollar la historia de Kara en su propio videojuego.



KARA descubría que tenía sentimientos en mitad de su propio montaje así que decidía escapar de sus creadores para vivir en libertad.



LA ACTRIZ que interpretaba a Kara en aquella demo repite papel en *Detroit: Become Human*. Su aspecto, eso sí, ha mejorado con los años.



EN *DETROIT: BECOME HUMAN* Kara es un androide doméstico que se encarga de las tareas del hogar y de los cuidados de una niña.

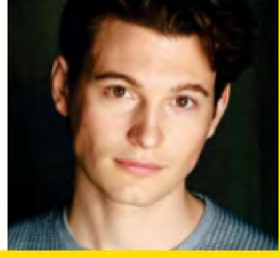


humanas y ansía la libertad. Así, habla mos de una historia de revolución frente a los humanos. Nosotros encarnaremos a tres de estos divergentes, que afrontarán la revolución desde prismas completamente distintos.

Kara será un androide doméstico que deja de cumplir con su cometido cuando ve peligrar la vida de la niña a la que debe cuidar. La divergencia de Markus despierta cuando el hijo del anciano al que cuida trata de atacarle. Connor, por su parte, es el androide más misterioso de todos en este sentido ya que trabaja como inspector de policía dando caza a otros divergentes. Pero vamos al lío. Lo primero que nos llamó la atención al probar el juego es que será bastante más interactivo que las creaciones más recientes del estudio. Sí, tendremos que mover los sticks en direcciones locas para imitar movimientos reales como en *Heavy Rain* y la mayor parte de las decisiones las tomaremos durante los diálogos, pero la exploración de los escenarios será mucho más parecida a una aventura de acción. Nuestros androides contarán con habilidades especiales que moldearán la jugabilidad. Connor, por ejemplo, podrá analizar los escenarios con todo tipo de sensores y filtros de visión que le permitirán descubrir pistas de lo sucedido. Incluso podre- »

REPARTO DE LUJO

DAVID CAGE SIEMPRE HA UTILIZADO ACTORES de carne y hueso para interpretar a sus personajes ficticios y *Detroit: Become Human* no iba a ser menos. ¡Mirad qué elenco!

CONNOR - BRYAN DECHART

Originario de Utah, es de los actores menos conocidos de todo el reparto. Trabajó en series como *True Blood* o *Bella y Bestia* e incluso en juegos como *Mafia III*, pero este es su primer protagonista.



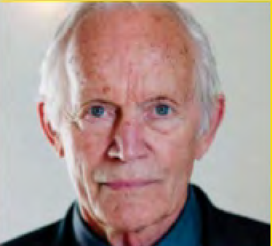

HANK - CLANCY BROWN

Este veterano interpreta al compañero policial de Connor. Lo hemos visto en multitud de series y en películas como *Thor: Ragnarok, Cadena Perpetua, Warcraft* o *Starship Troopers*.



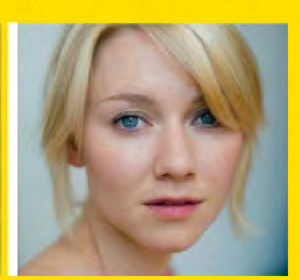

MARKUS - JESSE WILLIAMS

La mayoría lo reconoceréis por interpretar durante 9 años a uno de los doctores de *Anatomía de Grey*, pero también ha aparecido en *El Mayordomo* o *La Cabaña en el Bosque*. Aquí es un androide.

CARL - LANCE HENRIKSEN

El actor más curtido del reparto interpretó al mítico androide Bishop de *Aliens: El Regreso* entre otros muchísimos papeles. En Detroit se cambiará de bando y seré el humano duelo de Markus.

KARA - VALOIRE CURRY

Esta californiana ha participado en series como *The Following* o *Veronica Mars* o en películas como *La saga Crepúsculo: Amanecer - Parte 2*. Aquí interpreta a Kara, un androide que cuida de una niña.





■ Al terminar cada capítulo podremos repasar, con este gráfico, todas las decisiones tomadas y el resto de caminos que podríamos haber tomado.

Detroit: Become Human tendrá decenas de finales distintos, nuestros protagonistas podrán morir y será más interactivo.

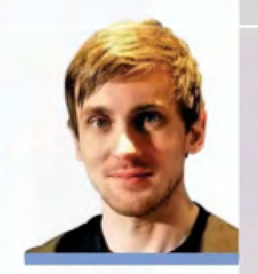
» mos rebobinar o avanzar en la reconstrucción de una escena para encontrar nuevos detalles. Markus, por su parte, tendrá la capacidad de despertar de su letargo a otros androides para convertirlos en divergentes mientras que Kara, por ahora, se muestra como un androide doméstico sin ninguna función especial en apariencia, aunque suponemos que esconderá alguna sorpresa al avanzar más en la aventura. La ambientación estará increíblemente cuidada. En unas pocas horas de juego hemos podido descubrir un "lore" (que dicen los jóvenes) que nos muestra a predicadores acosando a nuestros protagonistas por no tener alma, androides que son estrellas del deporte, que sirven como esclavos sexuales, como astronautas que exploran Titán, que hacen de espías al servicio de las grandes compañías para mostrarnos la publicidad adecuada a nuestros gustos y un largo etcétera.

La toma de decisiones y las ramificaciones en la historia es lo que mejor sabor de boca nos ha dejado. Tras comprobar que nuestras elecciones provocaron sucesos muy distintos a los de otros periodistas que también asistieron al evento, podemos decir que nos encontramos ante una aventura que parece recuperar lo mejor de *Heavy Rain*, con multitud de finales distintos, personajes principales que pueden morir,... La mejora jugable, además, parece evidente, ofreciendo un desarrollo con multitud de mecánicas. Los constantes saltos de la acción entre los tres personajes y la variedad de

Connor podrá reconstruir la escena de un crimen para encontrar todo tipo de pistas de lo sucedido.

situaciones que hemos vivido durante estas primeras horas de juego, además, nos hacen augurar una aventura que gozará de un ritmo realmente dinámico, aunque habrá tiempo para actividades tan contemplativas (y tan David Cage) como fregar los platos, pintar un cuadro o irnos de compras. A nivel técnico ya os podéis imaginar el impresionante acabado del que hará gala echando un vistazo a las pantallas que acompañan este reportaje, pero es que viéndolo en movimiento y, sobre todo, en el propio juego y no en los tráilers, resulta aún más apabullante. Aún debemos profundizar más en las múltiples ramificaciones de la trama y en sus mecánicas jugables, pero nuestra primera impresión ha sido muy positiva y parece que *Detroit: Become Human* ha aprendido de los errores de *Beyond* alejándose de su linealidad para ofrecer una aventura más abierta.

ADAM WILLIAMS - *Lead writer* de Detroit: Become Human



"Los juegos pueden hacernos pensar sobre nuestra sociedad"

Entrevistamos al máximo responsable, junto a David Cage, de escribir el guión de *DBH* para reflexionar sobre qué nos hace humanos o qué supone *Detroit: Become Human* para el estudio.

¿Cuánta gente ha trabajado en la escritura del guión y cómo mantenéis todo en orden con tantas ramificaciones en la historia?
La historia la hemos escrito David Cage y yo al completo. Para mantener la coherencia de toda la trama, David siempre quiso que lo principal fuese responder a preguntas como qué nos hace ser humanos, cómo afecta la tecnología al modo de vida de la gente, etc...

¿Respecto a la unión de la trama de los tres personajes dices que unos afectan a otros, pero la historia de Kara parece más personal. ¿Cómo se relacionará con Markus y Connor?
Las decisiones que tomemos con cada personaje tendrán una influencia muy grande sobre los otros dos. Por ahora no queremos soltar ningún spoiler así que tendréis que esperar para conocer exactamente cómo se relacionarán. Lo que unirá las tres historias es la divergencia, que es la capacidad de los androides de sentir emociones humanas, ansiar la libertad y cobrar conciencia.

"Lo que unirá las historias de los tres protagonistas será la divergencia, que es la capacidad de los androides de sentir emociones"

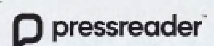
En la demo he podido ver que los androides tienen un lugar reservado en los autobuses, separados de los humanos. Eso me recuerda a lo que sucedía con la gente de color en EE.UU. no hace mucho tiempo. Así, ¿la temática androide será un reflejo de los problemas reales de la sociedad pasada y presente como el racismo?
Quisimos crear un universo de juego que reflejase el mundo en el que vivimos, así que exploramos temas que se repiten en la sociedad a lo largo de los años, como la distinción entre los que tienen poder y los que no lo tienen, pero no nos hemos basado en eventos concretos como el racismo en los EE.UU. Hemos querido hacer una historia universal y creemos que así cualquier persona podrá encontrar referencias a hechos históricos o situaciones que conoce. Así, un norteamericano podrá ver la lucha por los derechos civiles, un europeo verá la crisis de inmigración, otros verán sexismo, etc...

¿En algún momento pensasteis incluir un personaje humano para mostrar la otra cara de la moneda?
Sí, lo pensamos, pero lo descartamos. Cuando juegas un videojuego, lo normal es que el héroe sea alguien en una posición de poder, alguien diseñado para ganar. Por eso decidimos que en *Detroit* los jugadores se pusieran en la piel de aquellos que no tienen poder, de los que están en lo más bajo de la sociedad. Además, al usar a tres androides, esperamos que los jugadores se planteen cuestiones como qué diferencia a los humanos de los robots.

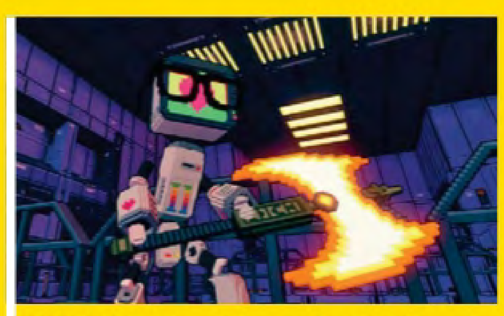
Esta vuelta a un juego lleno de ramificaciones, con varios personajes, distintos finales, héroes que pueden morir, etc... ¿es una respuesta a las críticas sobre la linealidad de *Beyond: Dos Almas*?
Yo no trabajé en anteriores juegos, como *Beyond* o *Heavy Rain*, pero sí te puedo decir que cuando David concibió *Detroit: Become Human* quería hacer algo que fuese un paso hacia delante para él y para el estudio, algo mucho más grande que nada de lo que hubiera hecho antes. Así, no creo que fuese una respuesta a las críticas sobre *Beyond*, sino más bien el deseo de hacer algo que fuese mejor que todo lo anterior. *Detroit* tiene un guión de 3000 páginas, el juego tiene menos secuencias cinemáticas y todo se desarrolla mediante las interacciones del jugador. Hemos sido más ambiciosos que nunca.

"*Detroit* tiene un guión de 3000 páginas, menos secuencias cinemáticas y más interacción del jugador. Es nuestra obra más ambiciosa"

¿Qué opinas de las reacciones al tráiler de la pasada París Games Week en el que os acusaban de crear un juego demasiado violento y con escenas como el abuso infantil?
Creo que es interesante preguntarnos qué espera exactamente la gente de los videojuegos. Muchos son una forma de escapar de la realidad y trasladarnos a otros mundos muy alejados de nuestros problemas y de los problemas de nuestra sociedad. Son juegos fantásticos y siempre habrá espacio para ellos. En Quantic Dream, sin embargo, creemos que los juegos no tienen por qué ser una fuente para escapar, también pueden ser una herramienta para hacernos pensar más sobre el mundo en el que vivimos que, por supuesto, también está repleto de aristas muy oscuras, como el abuso infantil, la violencia,... Si eliminamos todo eso, acabaremos creando un mundo que no se parecerá en nada al real.



HÉROES SIN CARNE



HEART - Heart & Slash

PS4 | AHEARTFULOFGAMES | ACCIÓN | 2016

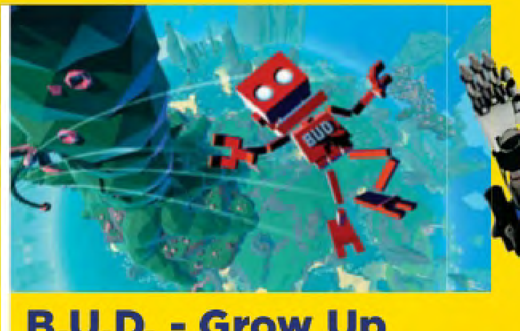
Heart es un robot que funciona mal y debe luchar para definir su propia identidad y convertirse en algo único frente a un mundo repleto de esbirros robóticos estandarizados. El juego destilaba acción por los cuatro costados, con más de 75 armas distintas e incluía elementos *roguelike*, como la generación aleatoria de los escenarios o la muerte permanente.



CLAPTRAP - Borderlands: The Pre-Sequel!

PS3 | GEARBOX | SHOOTER/ROL | 2014

El robot más gracioso de la historia, con permiso de Bender de *Futurama*, es este monociclo descarado y socarrón. Tras dos entregas como secundario, pudimos controlarlo en esta precuela y su habilidad principal era una "magia" aleatoria que podía ser buena o mala para el jugador.



B.U.D. - Grow Up

PS4 | UBISOFT REFLECTIONS | PLATAFORMAS | 2016

Secuela de *Grow Home*, en esta ocasión no sólo contábamos con la habilidad de hacer crecer plantas a nuestro antojo para alcanzar distintas islas flotantes sino que también debíamos recuperar las piezas de nuestra nave, que se esparcieron por toda la luna tras estrellarnos. No era perfecto, pero pocas veces podemos disfrutar de un plataformas de mundo abierto.





P-BODY Y ATLAS - Portal 2

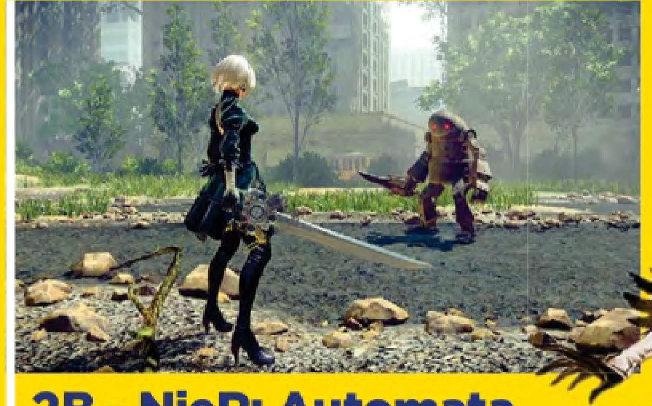
PS3 | VALVE | PUZLES | 2011

Esta adorable pareja protagonizaba el modo cooperativo de esta obra maestra jugable. Si una pistola de portales ya es una locura imaginad la precisión y la coordinación necesarias para el modo cooperativo. Y todo eso con una trama en la que la malvada GLaDOS los utilizaba a su antojo.

ANDROIDE SIN NOMBRE The Talos Principle

PS4 | CROTEAM | PUZLES | 2015

Esta genialidad nos ponía en los circuitos de un androide sin nombre que debía resolver complicados y excelentemente diseñados puzles. La trama, repleta de dilemas filosóficos era otro de sus puntos fuertes y nuestro héroe debía decidir si quería ser independiente o unirse a otras IAs. Una joya muy recomendable.





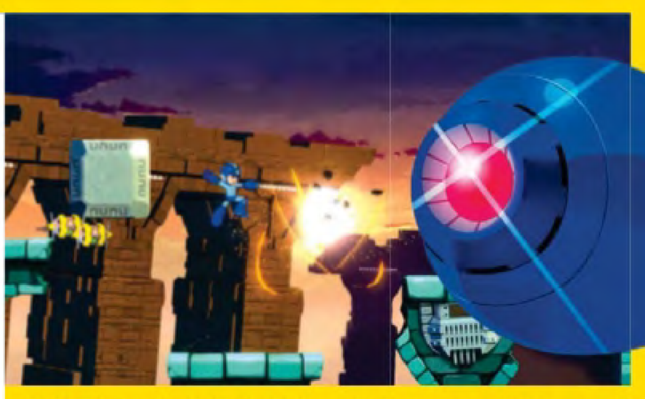
2B - NieR: Automata

PS4 | PLATINUM GAMES | ROL | 2017

Uno de los mejores juegos del catálogo de PS4 hizo gala de un cóctel jugable nunca visto: combates con el sello de Platinum, mundo abierto, elementos roleros, trama bestial, música brutal, secuencias en las que controlamos una nave, momentos *bullet hell*... De todo y todo bueno.

Y HUESO

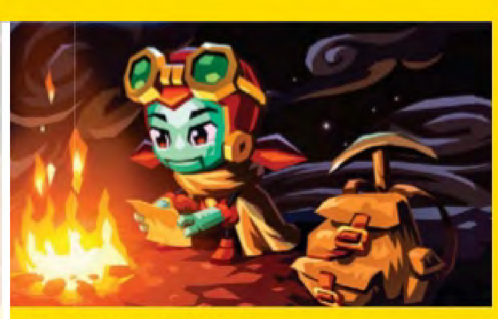
LA MAYORÍA DE HÉROES DEL VIDEOJUEGO SON SACOS DE CARNE, músculos y sangre, pero también hemos podido encarnar (quizás no sea el verbo más apropiado) a multitud de héroes de metal. Hemos visto de todo, desde adorables humanoides o luchadores programados para no perder un combate hasta monociclos cargados de sorna.



MEGA MAN - Mega Man 11

PS4 | CAPCOM | ACCIÓN | FINALES 2018

La nueva entrega de la saga de acción y plataformas llegará en el último trimestre de este año como celebración del 30º aniversario de la saga. El protagonista vuelve a ser Mega Man, el robot creado por el Dr .Thomas Light capaz de imitar las armas de sus enemigos. La idea es que pueda ser disfrutado por todo tipo de públicos, tanto si buscas un reto "old school" como si lo quieres algo más "facilito".



DOROTHY - Steamworld Dig 2

PS4-PS VITA | IMAGE & FORM | PLATAFORMAS | 2017

Esta robot a vapor busca desesperadamente a Rusty, el héroe de la primera entrega. Como su colega, está diseñada para explorar minas, cavar y luchar contra todo tipo de criaturas. Nuestra heroína, además, puede obtener nuevas habilidades y mejorar sus armas. Su relación con los humanos es uno de los pilares de la trama.



CLANK - Clank: Agente Secreto

PSP-PS2 | HIGH IMPACT GAMES | PLATAFORMAS | 2008

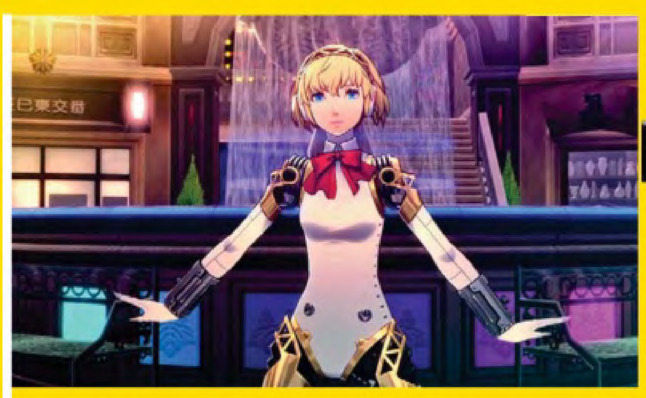
Este spin-off de la saga *Ratchet & Clank* otorgaba todo el protagonismo al querido robot en una especie de parodia de las películas de James Bond. Clank abandonaba su papel de solucionador de puzles para pasar a la acción en un juego de PSP que poco después fue lanzado también para PS2, aunque sin demasiado éxito.



COMBOT - Tekken 4

PS2 | NAMCO | LUCHA | 2002

Combot es el luchador definitivo, una máquina de matar diseñada por Lee Chaolan. Su punto fuerte es que puede aprender el estilo de los otros luchadores, convirtiéndose así en una robot que conoce todos los combos del juego, de ahí su nombre. En *Tekken Tag Tournament 2* también apareció, aunque sólo como sparring para aprender la base jugable en el tutorial.





AIGIS - Persona 3

PS2-PSP | ATLUS | ROL | 2008

Uno de los personajes controlables de la tercera entrega de esta genial saga era un androide creado por el Grupo Kirijo. Tras sufrir grandes daños es reparada y comienza a mostrar emociones y otras cualidades humanas. Aunque está hecha de circuitos, podíamos salir con ella como si fuera una humana más. También apareció en *Persona 4 Arena*.



LEGIÓN - Mass Effect 2

PS3 | BIOWARE | ROL | 2011

Los Geth siempre han sido una de las razas enemigas en la saga, pero todo cambió con Legión, un sintético diseñado para relacionarse con orgánicos. Sus puntos fuertes son el *hackeo* y los disparos de larga distancia. Aunque no debería tener un comportamiento irracional o no programado, Shepard consigue sacar su lado más humano en varias ocasiones.

PREPARANDO NUESTRO REGRESO AL SALVAJE OESTE

ROCKSTAR GAMES PRESENTS

RED DEAD REDEMPTION II

A cinco meses de su estreno, Rockstar por fin desenfunda y nos muestra nuevos detalles de su esperado *Red Dead Redemption II*. Y por lo que hemos podido ver, este nuevo wéstern estará a la altura de su leyenda. Bienvenido una vez más al salvaje Oeste, forastero.

PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN | 26 DE OCTUBRE

Con permiso de *The Last of Us Part II,* sin duda alguna *Red Dead Redemption II es* el lanzamiento más esperado de PS4. No sólo se trata de la secuela (en realidad, precuela) de una de las mejores aventuras de mundo abierto de PS3, sino que estamos ante el primer desarrollo de Rockstar concebido exclusivamente para PS4. Y tras ver lo que hicieron en PS3 con *GTA V* y el gran trabajo que hicieron llevándoselo a PS4 (sigue estando entre los más vendidos casi un lustro después de su estreno) y lo bien que les funciona GTA Online, es normal que tengamos las expectativas por las nubes. Y lo mejor de todo es que, después de ver lo que mostraron hace un par de semanas, sabemos que el juego va a estar a la altura.

Para empezar, *Red Dead Redemption II* tendrá el escenario más grande jamás visto en un juego de Rockstar (lo cual no es decir poco teniendo en cuenta sus antecedentes), y resultará mucho más variado y "vivo" que el de la primera entrega. Los distintos animales salvajes que camparán a sus anchas por el mundo abierto del juego no parecerán estar ahí para ser cazados, sino que su comportamiento resultará natural y creíble en todo momento. Y en dicho mundo se integrará perfectamente la historia del juego, que funciona como precuela del primer *RDR*.

Red Dead Redemption II se ambientará en el año 1889, una época en la que el salvaje Oeste que todos conocemos va tocando a su fin. Los agentes de la ley persiguen y acorralan de forma implacable a las pocas bandas de forajidos que quedan... y una de ellas es la nuestra. ¿Os acordáis de la banda de Dutch van der Linde, los viejos compañeros de fechorías de John Marston en el primer *RDR*? Pues se trata de esa banda. Nosotros manejaremos a Arthur Morgan, la mano derecha de Dutch, en un momento en el que la banda no pasa por sus mejores días precisamente. Junto a Morgan estarán viejos conocidos del primer *RDR* como el propio John Marston, Bill Williamson o Javier Escuella, a los que se unirán otros personajes. La relación entre Morgan y los demás miembros de la

RAÍCES PROFUNDAS

LA SAGA *RED DEAD* ha golpeado con fuerza con cada una de sus entregas. Aunque todo parece indicar que su nueva entrega supondrá un antes y un después (no sólo en la serie, sino también en el género), sus capítulos anteriores han ayudado a convertir el wéstern en un género a tener en cuenta, también en consolas. A continuación, repasamos todas sus andanzas repletas de vaqueros, duelos al sol y crueles venganzas en las consolas PlayStation desde que surgiera en los primeros 128 bits de Sony, allá por 2004. Mucho ha llovido desde entonces.

Arthur Morgan protagoniza este wéstern ambientado en 1889, una época en la que las bandas de forajidos viven perseguidas y acorraladas por los agentes de la ley.

Para *Red Dead Redemption II*, Rockstar ha creado el escenario más grande y complejo en la historia de la compañía.

banda promete ser tan estrecha como interesante, más aún si tenemos en cuenta que nuestras acciones influirán en aspectos como su estado de ánimo o la forma en la que se comportarán con nosotros. Cuanto más llenos tengan el estómago y los bolsillos, más agradables resultarán. No será obligatorio echar una mano a la hora de traer los distintos suministros necesarios para la supervivencia de nuestra banda, pero sí muy recomendable, ya que nos reportarán jugosas recompensas. En este sentido, nuestro campamento parece ser uno de los pilares básicos del desarrollo, y no sólo nos servirá como "punto de encuentro" para interactuar con nuestros camaradas sino »





RED DEAD REVOLVER

Aunque no tuvo la repercusión de los siguientes, lo cierto es que ya presentaba una gran historia, protagonizada por el vaquero Red Harlow. Lo curioso es que esta aventura de acción de PS2 que salió en 2004, hoy en día considerada de culto, empezó siendo desarrollada por Capcom.



RED DEAD REDEMPTION

Para muchos, la mejor aventura de mundo abierto o "sandbox" de PS3. Rockstar firmó una auténtica obra maestra y elevó a su personaje principal, John Marston, a los altares del mundo de los videojuegos. Su brillante campaña sigue siendo muy recordada incluso a día de hoy.



RED DEAD REDEMPTION UNDEAD NIGHTMARE

¿Zombis en el lejano Oeste? Pues sí. Lo cierto es que *RDR* también se dejó "infectar" por la fiebre por los muertos vivientes y se sacó de la manga una expansión llena de sentido del humor y horror de serie B. También contó con edición en formato físico.





En la banda estará John Marston, el "prota" del primer *RDR*, aparte de otros personajes, conocidos o no.





¿Será el arco el mejor amigo del vaquero? Cuando haya que salir a cazar con sigilo, sin duda.



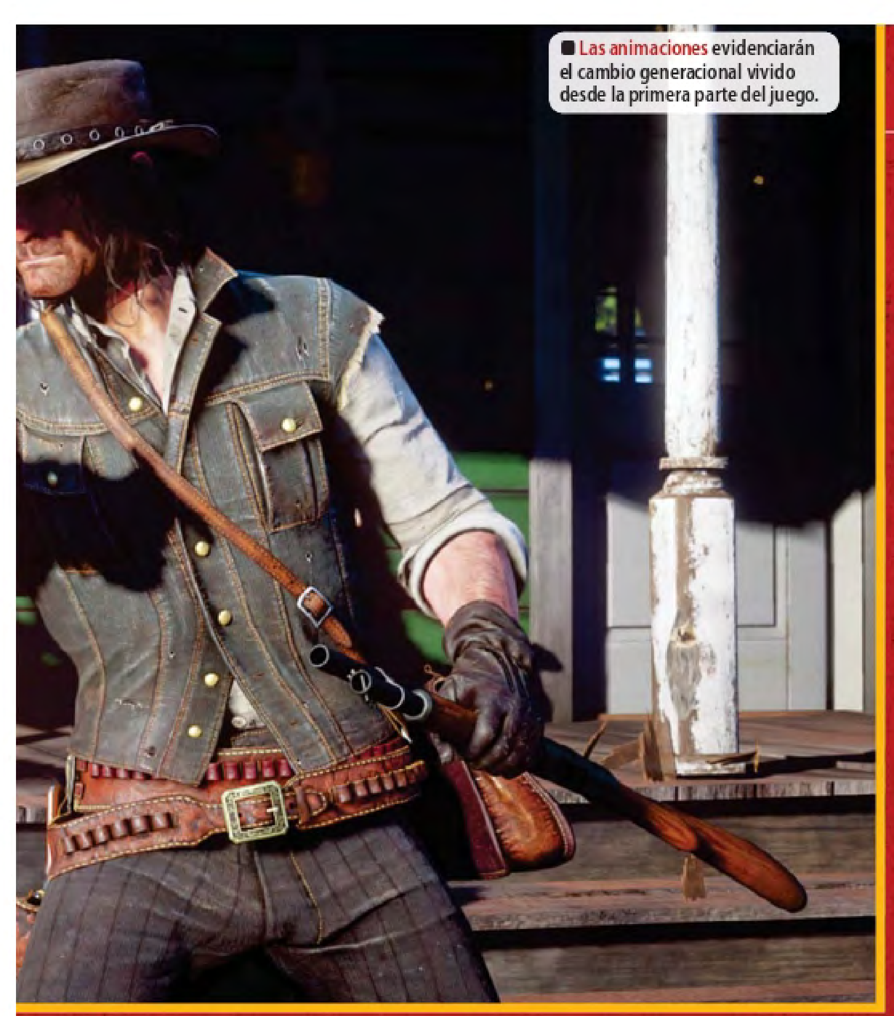
***Red Dead Redemption II* presentará un nivel de interacción con el entorno que promete ser revolucionario.**

que muchas de las misiones principales y secundarias partirán de él. Y como estamos en busca y captura, el emplazamiento del campamento cambiará según vaya avanzando en la historia.

El trabajo en equipo, por su parte, está siendo una de las claves para lograr completar este colosal proyecto que lleva 8 años en desarrollo. Para hacerse una idea de la magnitud de *Red Dead Redemption II* solo hace falta echar un vistazo en la cantidad de estudios que están participando en él: Rockstar North, San Diego, Nueva York, Toronto y Nueva Inglaterra. Un esfuerzo colectivo que se materializará en el diseño de las misiones (más variado y complejo que nunca), las animaciones de los personajes o los propios gráficos en general, que serán capaces de sorprendernos a cada paso. En este sentido, los efectos de iluminación nos dejarán con la boca abierta, con una meteorología cambiante y que afectará decisivamente a la jugabilidad que promete convertirse en un nuevo referente dentro de las aventuras de mundo abierto. Pero lo mejor de todo es que no habrá dos partidas iguales, como se pudo comprobar en el atraco al banco que han mostrado y en el que, previa preparación al estilo *GTA V*, se dejaban claras las distintas posibilidades que teníamos para llevar a buen puerto la misión.

De nosotros dependerá cómo solucionar las distintas situaciones, que no tienen por qué tener que ver con el uso de la violencia. Por ejemplo, podremos pedir a nuestra compinche Karen que distraiga a los clientes de un banco para facilitar el "trabajo" al resto de la banda. O, llegado el caso, amedrentar a los testigos para que no nos delaten. Podremos interactuar casi con cualquier personaje y las conversaciones tendrán lugar dentro del propio mundo del juego, no por medio de diálogos ramificados o menús estáticos.
En cuanto a las armas, tratándose de un wéstern tendrán un peso esencial y su manejo se ha cuidado al milímetro. Así pues, el uso de las distintas armas (pistolas, escopeta...) será creíble a la par que accesible y divertido .Y al arsenal de armas de fuego sumadle un arco, con el que podremos ca-

Nuestra montura reaccionará de distinta forma según su raza, el entorno o cómo cuidemos de ella. Nada de caballos genéricos.


Las animaciones evidenciarán el cambio generacional vivido desde la primera parte del juego.


La banda necesita dinero, suministros y comida para sobrevivir. No es obligatorio, pero si ayudamos nos recompensarán.


El campamento será una pieza clave en el desarrollo. Como estamos en busca y captura, su ubicación irá cambiando.

zar de manera sigilosa, y conseguir así pieles o carne. Hablando de animales, también los caballos recibirán un protagonismo superior. Los habrá de distintas clases y razas, cada una con sus particularidades. Y además su comportamiento y su respuesta dependerá de lo que esté sucediendo en el entorno, del terreno y de nuestra afinidad con ellos (podremos calmarlos si están tensos, cepillarlos, alimentarlos...). Aparte de como montura, nuestro caballo nos servirá para transportar objetos que no podamos llevar encima (como más armas o los cadáveres de los animales que hayamos cazado previamente). Por supuesto, también podremos capturar caballos salvajes echándoles el lazo (entre otros métodos) para luego domarlos.
Como veis, el nivel de interacción que tendremos con el entorno promete ser revolucionario, con el propósito de ofrecer una experiencia que vaya mucho más allá de la "simple" idea de presentar un "mundo abierto". Y este objetivo, viniendo de Rockstar, hace que tengamos el "hype" por las nubes. Y eso que todavía faltan muchos aspectos del juego por concretar, empezando por su multijugador online, que suponemos que seguirá la estela de GTA Online pero con sus propias peculiaridades. Que larga se nos va a hacer la espera hasta el 26 de octubre...

FORAJIDOS DE LEYENDA

RED DEAD REDEMPTION II será una precuela argumental, sí, pero también un juego que promete contar con novedades e innovaciones suficientes como para revolucionar el género. A continuación repasamos las principales claves por las que apenas podemos esperar a que llegue el próximo mes de octubre, y hacernos finalmente con el juego "por un puñado de dólares".



ARTHUR MORGAN

A diferencia de John Marston, el nuevo protagonista del juego será la mano derecha de Dutch van der Linde. Sobre sus hombros recaerán muchas de las responsabilidades de su grupo de forajidos.



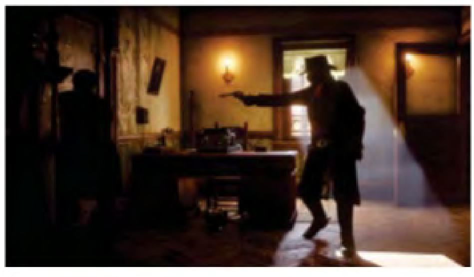
TOMA DE DECISIONES

Según cómo nos comportemos y en función de nuestras decisiones, el destino de Arthur y de la banda cambiará durante la historia principal. Una cuestión de honor, en todos los sentidos.



MÁS QUE UNA BANDA

El grupo de Dutch será como una gran familia, que compartirá su destino durante su intento de sobrevivir a sus últimos días como cowboys al margen de la ley. Uno para todos, todos para uno.



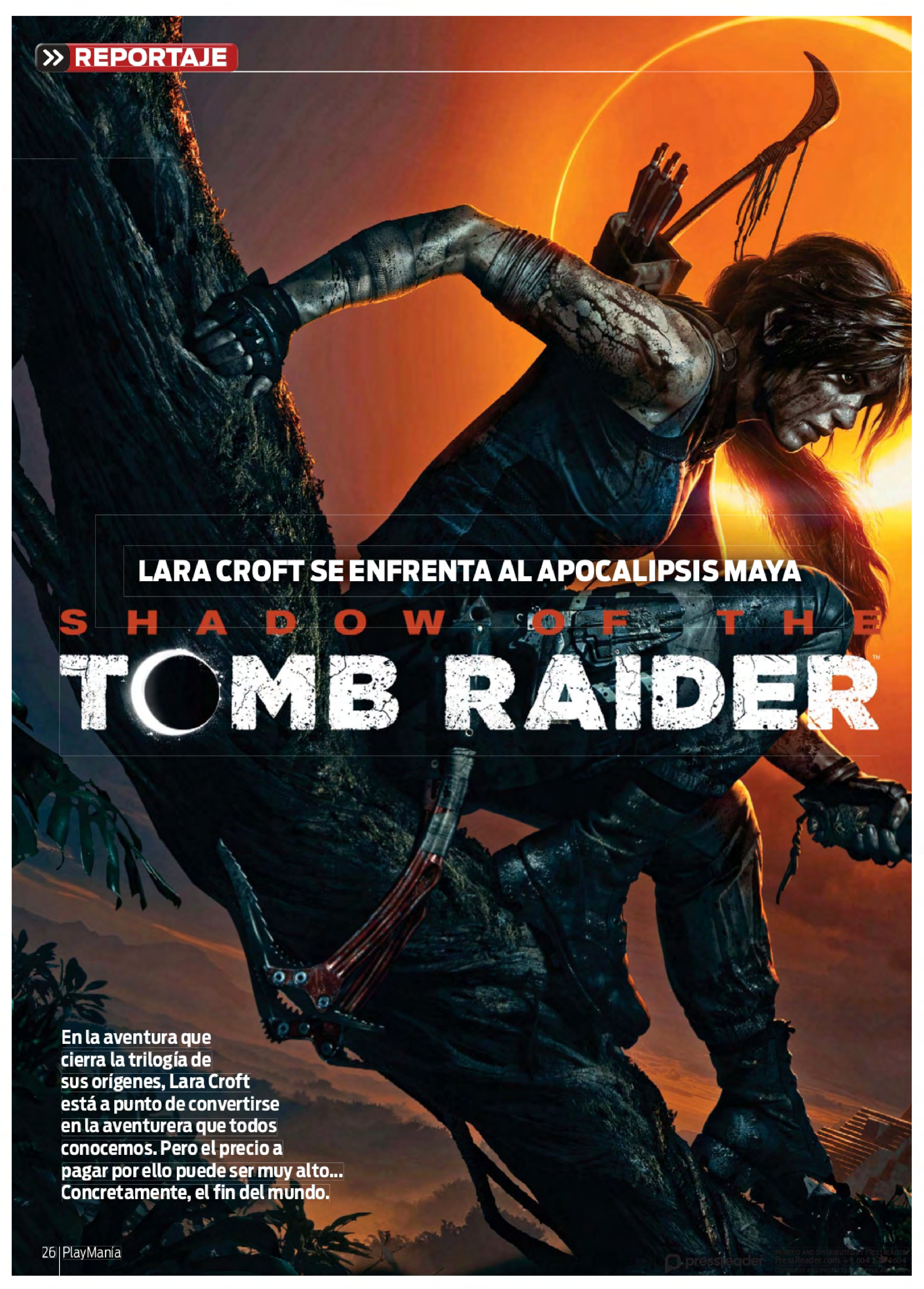
REVÓLVER EN MANO

Uno de los aspectos de la jugabilidad que más cambiará en esta entrega será el uso de las armas. Rockstar ha insistido lo suyo en que su manejo resultará más natural e intuitivo que nunca.



MULTIJUGADOR ONLINE

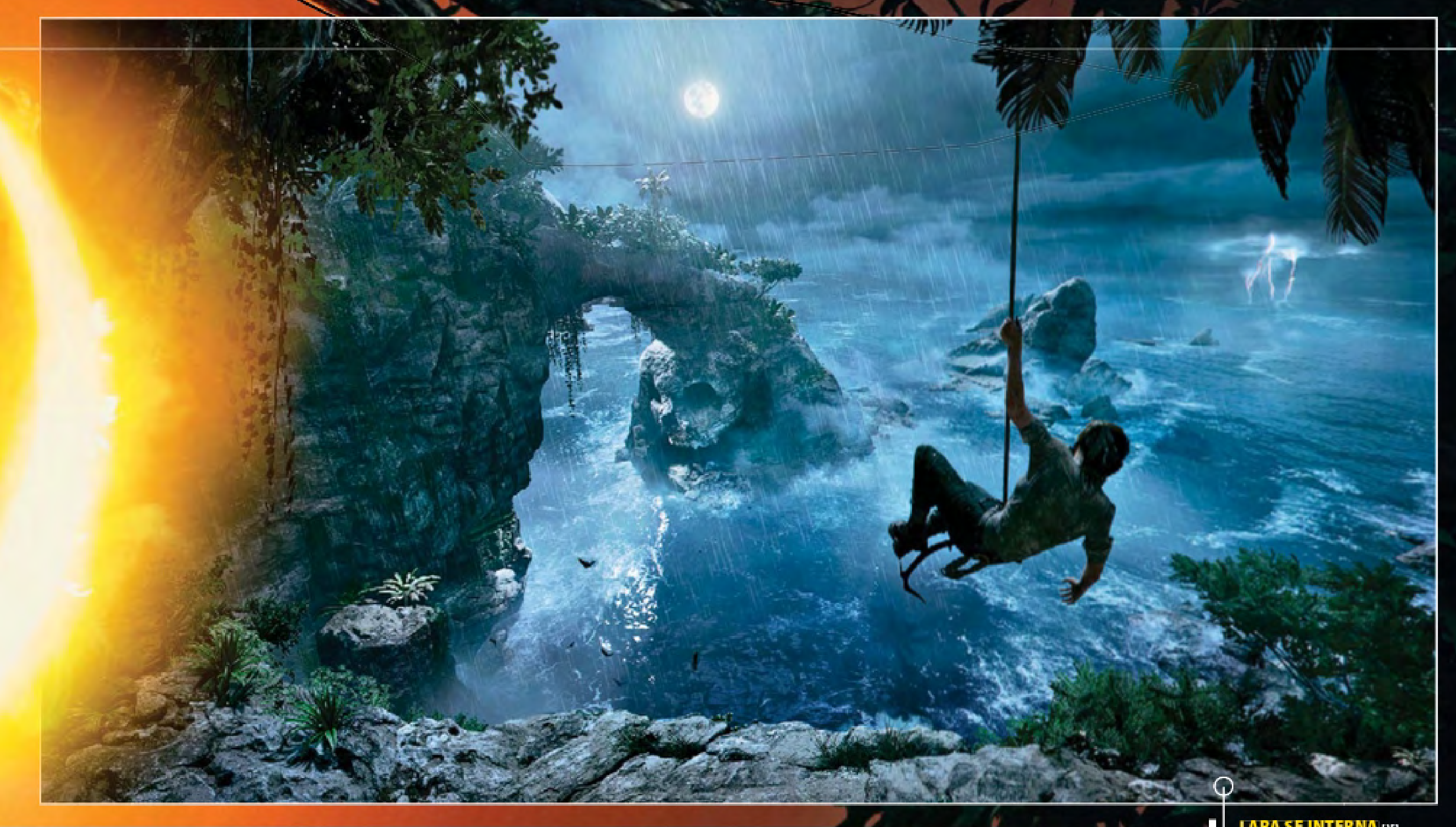
Es el gran interrogante que queda por desvelar, pero todo parece indicar que seguirá los pasos de GTA Online. La idea es forjar una nueva experiencia multijugador de mundo abierto.



LARA CROFT SE ENFRENTA AL APOCALIPSIS MAYA

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

En la aventura que cierra la trilogía de sus orígenes, Lara Croft está a punto de convertirse en la aventurera que todos conocemos. Pero el precio a pagar por ello puede ser muy alto... Concretamente, el fin del mundo.



LARA SE INTERNA en tierras sudamericanas en una peligrosa contrarreloj para tratar de impedir el fin del mundo que, sin querer, ella misma ha desencadenado.

LA TRINIDAD vuelve a ser nuestra enemiga en *Shadow of the Tomb Raider*. Ademas de tiroteos (con armas ya conocidas y otras nuevas), podremos hacer uso del sigilo (con nuevas opciones).

PS4 | **AVENTURA DE ACCIÓN** | **EIDOS MONTREAL** | **14 DE SEPTIEMBRE**

Lara Croft está de vuelta. La heroína más famosa de los videojuegos y todo un icono pop regresa con una aventura que cierra la trilogía de juegos que no sólo sirvió como "reinicio" de la saga, sino que también nos cuenta los orígenes del personaje. Es decir, cómo Lara pasó de ser simplemente una jovencita, hija del arqueólogo Richard Croft, a ser la aventurera "asaltatumbas" que todos conocemos.

En *Tomb Raider* logró sobrevivir, a duras penas, a los misterios y peligros de la isla japonesa de Yamatai. En *Rise of the Tomb Raider* conocimos a una versión algo más experimentada del personaje, en su búsqueda de la ciudad perdida de Kítezh que la llevó por Siria y Siberia con la siniestra organización llamada La Trinidad como amenaza constante. Y el 14 de septiembre asistiremos a la constatación de su madurez como personaje en *Shadow of the Tomb Raider*, que nos llevará por zonas como México o las selvas de Perú. Nosotros ya hemos podido disfrutar de los primeros 45 minutos de la aventura. Y lo cierto es que nos han dejado un gran sabor de boca, ya que supone la culminación de un proyecto que se inició en 2013, liderado por Crystal Dynamics y con guión de Rhianna Pratchett. Eso sí, esta tercera entrega nos llega de la mano de Eidos Montreal (aunque el estudio californiano ha colaborado con ellos estrechamente, ahora mismo están enfrascados en su juego de los Vengadores, que dicho sea de paso tenemos muchas ganas de ver). Y Rhianna Pratchett ya no está en el proyecto, siendo sustituida por Jill Murray »



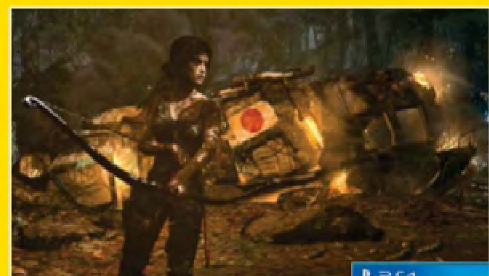
EL APARTADO ARTÍSTICO es una maravilla. Lo cierto es que tanto el Día de los Muertos mexicano como la idiosincrasia de la civilización maya dan mucho juego.



EL ARCO SERÁ LA MEJOR ARMA para cazar y para matar con sigilo. Podremos mejorarlo y decorarlo, así como a nuestro carcaj. También podremos usar flechas para tender cuerdas entre postes y así salvar abismos.

EN EPISODIOS ANTERIORES...

LA SAGA TOMB RAIDER DIO UN VUELCO EN 2013 cuando Crystal Dynamics decidió contarnos la historia de cómo Lara Croft pasó de ser una joven arqueóloga a convertirse en la aventurera que todos conocemos.





TOMB RAIDER
Una joven y nada experimentada Lara Croft a duras penas logra sobrevivir a los peligros y misterios de la isla japonesa de Yamatai. Sentó las bases de este reinicio.



RISE OF THE TOMB RAIDER
Lara busca la Fuente Divina en la mítica ciudad de Kítezh (en la fría Siberia) para honrar la muerte de su padre y frustrar los planes de la organización llamada La Trinidad.

» como guionista jefe (*Assassin's Creed III* y IV), acompañada de Jason Dozois como director narrativo. Quien sí repite "interpretando" a Lara Croft es la actriz Camilla Luddington, en un proyecto "triple A" con un presupuesto "triple A": 130 millones de dólares, de los cuales 80 millones han sido destinados al desarrollo del juego y los otros 50 millones para su promoción.

***Shadow of the Tomb Raider* arranca en Cozumel, México,** durante la celebración del Día de los Muertos. Un arranque que nos ha recordado bastante al del último *Uncharted*, con una Lara callejeando y con un atuendo que le permite pasar desapercibida. Pero pronto nos despediremos de Johan (nuestro fiel amigo volverá a acompañarnos en esta nueva aventura) y nos despojaremos de estas ropas típicas mexicanas para equiparnos con un "outfit" de lo más reconocible (incluyendo una ajustada camiseta

LA RECREACIÓN DEL TSUNAMI que arrasa por completo la isla de Cozumel fue la escena que más nos impactó en los 45 minutos que jugamos a *Shadow of the Tomb Raider.*

UNA **AVENTURERA** EN LA SOMBRA

EN SHADOW OF THE TOMB RAIDER asistiremos a la constatación de la plena madurez de Lara como personaje. Un aprendizaje que, como hemos aprendido en juegos previos, nos costará sangre, sudor y lágrimas, y que aquí será llevado al extremo con muchas situaciones al límite.



SITUACIONES LÍMITE
Sobrevivir a distintas catástrofes naturales o a un accidente de avión te hacen "duro" y te forjan como personaje, ¿no os parece?



NUEVOS PELIGROS
Como secciones subacuáticas o nuevos animales salvajes... Y habrá muchos más, ya que sólo hemos visto 45 minutos del juego.



ESCENARIOS INEXPLORADOS
Sus creadores afirman que exploraremos lugares que jamás han sido tocados por el ser humano, como cuevas bajo el mar.

Lara Croft vuelve por sus fueros en una aventura que mezclará acción, saltos y puzles, en una emocionante contrarreloj para impedir el fin del mundo.

azul que recuerda a la del modelo original del personaje, aunque aquí no lleva "shorts" sino unos pantalones montañeros con rodillas reforzadas, muy acordes con lo que se nos avecina). Y lo que es más importante con un equipamiento aún más reconocible, en el que no faltan armas de fuego ya conocidas, ni por supuesto el arco y el piolet, que contará con nuevas funciones como permitirnos descender haciendo rapel. Sabemos también que Lara podrá blandir un machete cuando se interne en la selva de Perú (al parecer, nos lo fabricaremos nosotros mismos a partir de los restos de un avión estrellado), aunque en la demo que jugamos no estaba presente. Por supuesto, las armas podrán ser mejoradas y volverá el "crafteo" por los escenarios en busca de todo tipo de materiales que puedan servirnos para mejorarlas. Por ejemplo, al combinar el cañón de una pistola de bengalas con nuestra pistola, podremos crear una rudimentaria arma de doble cañón que nos permitirá disparar bengalas cegadoras.

¿Y qué hacemos en la isla de Cozumel?

Lara y la Trinidad andan detrás de una reliquia, la daga de Chak Chel, una antigua deidad maya. Y así arranca la aventura, con Lara abriéndose paso entre los mercenarios enemigos primero usando el sigilo (ahora el entorno da más facilidades para ello) y luego a tiroteo limpio (con un sistema parecido al del anterior). Cuando alcanzamos la costa, *Shadow of the Tomb Raider* se vuelve más *Tomb Raider* que nunca, con Lara haciendo peligrosos descensos, saltos al límite (con el típico "quicktime event"), escaladas piolet en mano y puzles que tienen que ver con el uso del arco y las físicas (lo que vimos nos resultó demasiado parecido al anterior, repitiendo mecánicas como usar nuestras flechas para tender cuerdas entre postes), pero esperamos que nos sorprendan en este sentido con enigmas relacionados con la cultura maya.
Por el camino nos encontraremos, cómo no, distintos tipos de coleccionables y archivos que nos darán detalles acerca del "lore" del juego. Y aunque el escenario que nos mostraron era bastante "pasillero", suponemos que en Perú sí encontraremos grandes entornos abiertos repletos de recovecos para explorar, más allá de la historia principal. En este sentido, sus creadores nos dejaron bien claro que las tumbas de *Shadow of the Tomb Raider* serán mucho más oscuras y peligrosas que en las entregas previas, llegando incluso a afirmar que pasaremos »

LAS DISTINTAS EDICIONES

COMO TODA SUPERPRODUCCIÓN que se precie, *Shadow of the Tomb Raider* contará con distintas ediciones (seis en total, entre físicas y digitales) para adaptarse a todos los gustos y bolsillos.



STANDARD EDITION
La edición estándar es la más básica de todas. Incluye el juego (con la portada más bonita, en nuestra opinión) y un paquete adicional de mejora de habilidades como incentivo de reserva. Costará 69,99 euros.

CROFT EDITION
Incluye todo lo anterior más tres armas y otros tantos trajes adicionales, la BSO y el pase de temporada, que traerá 7 tumbas adicionales, 7 armas, 7 atuendos y 7 habilidade adicionales. Se irán liberando una de cada cada mes .





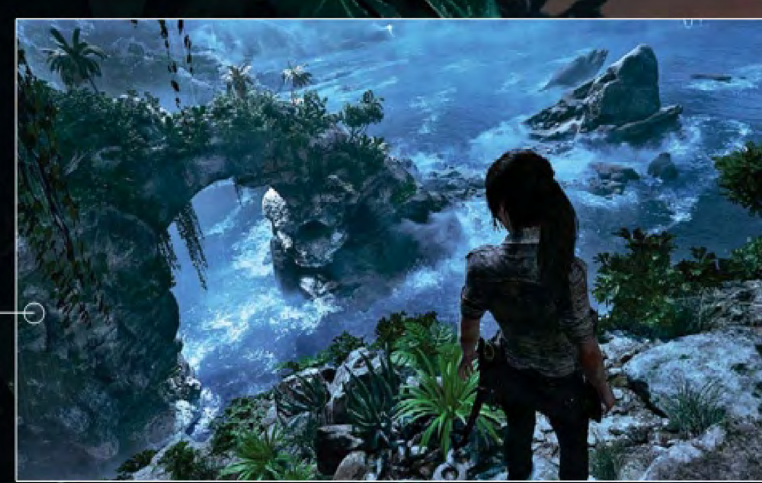
STEELBOOK EDITION
En España la cadena de tiendas GAME tiene en exclusiva esta edición. Por el mismo precio que la Standard te llevas ademas un set de postales y una preciosa steelbook exclusiva.



ULTIMATE EDITION
La Edición Coleccionista trae todo lo que viene en la Croft Edition (incluido el pase de temporada), además de una linterna, un piolet abrebotellas y la figura "Terrifying Tombs", una reproducción muy detallada de Lara Croft, machete en mano. Eso sí, cuesta 199,99 euros.



LARA Y LA TRINIDAD van en busca de la daga de Chak Chel. Pero no se imaginan los acontecimientos que están a punto de desencadenar por culpa de esta reliquia.

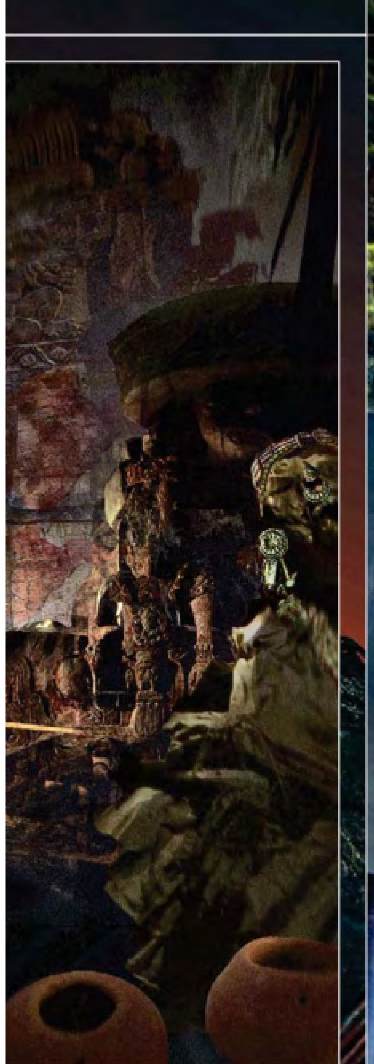


¡MENUDA CAÍDA! Menos mal que Lara sigue en plena forma y podrá volver a usar su piolet, que contará con nuevas funciones como permitirnos descender haciendo rapel, algo que será muy útil.

La jungla tendrá un gran protagonismo en el desarrollo. Deberemos aprender a adaptarnos a ella y usar el entorno para sobrevivir.

miedo en algunas. Por desgracia, no pudimos jugar ninguna pero sí nos mostraron bocetos y arte conceptual que nos dio una idea de por dónde van a ir los tiros... o mejor dicho, las trampas, que serán más "imaginativas" y sangrientas. En nuestro camino hacia la daga también pudimos afrontar algunas secciones subacuáticas, que parece ser que en esta entrega tendrán una importancia mucho más decisiva (como ocurría en los *TR* clásicos). Así pues, volverá la sensación de agobio bajo el agua mientras buceamos a toda velocidad buscando la salida o, al menos, una bolsa de aire que nos permita respirar.
Y así, tras un camino repleto de peligros, llegamos hasta la daga... y es ahí cuando comenzarán nuestros verdaderos problemas. Al recoger la daga de su pedestal, sin quererlo Lara ha desatado el apocalipsis maya. Según una antigua profecía, el mundo se acabará con una serie de desastres naturales: un tsunami, una tormenta, un terremoto y una erupción volcánica, terminando con la "muerte del sol" (o sea, un eclipse solar, como se puede ver en el propio logo del juego). Por desgracia, pronto comprobaremos que la profecía es cierta cuando un demoledor tsunami arrasa por completo la isla de Cozumel, arrastrándonos a su paso en la que fue sin duda la escena más impactante de toda la demo.

Al parecer, la única forma de detener el apocalipsis es hacernos con la Caja de Ixchel (diosa de la luna y del amor, entre otras cosas). Sólo combinando las dos reliquias podremos impedir el fin del mundo. Así que ya sabéis lo









EL ECLIPSE SOLAR nos indica que el fin del mundo está cerca. Pero para verlo, antes tendremos que sobrevivir a multitud de peligros y catástrofes naturales.

que nos toca: perdernos por las selvas de Perú en su búsqueda. Unas junglas realmente frondosas y repletas de peligros, en las que deberemos usar el entorno a nuestro favor para sobrevivir. En este sentido, esperamos que el apartado gráfico acompañe y nos regale una recreación de la selva memorable así como de las distintas catastrofes naturales a las que suponemos que Lara se tendrá que enfrentar.

Este primer contacto con *SOTTR* nos ha gustado mucho. No supone ninguna revolución, pero Lara no la necesita para hacernos disfrutar con su estilo inconfundible. La civilización maya puede dar mucho juego, y nosotros nos frotamos las manos pensando en los posibles guiños que puede haber hacia el primer *Tomb Raider* de 1996, cuya primera misión tenía lugar, precisamente, en Perú. ¿Casualidad? Puede ser. Lo comprobaremos el 14 de septiembre.



EL ESCENARIO QUE PROBAMOS era bastante lineal, pero en Perú habrá más escenarios abiertos. Por supuesto habrá tumbas opcionales (más aterradoras que nunca), "crafteo", coleccionables...

UN NUEVO HOMBRE ARAÑA LLEGA A PS4



SPIDER-MAN

Tras conquistar el cine y los cómics, Spider-Man ya ha fijado su próximo objetivo: PS4. Insomniac prepara el que, según sus propias palabras, va a ser el mejor juego jamás creado de este superhéroe. ¡Y lo hemos comprobado!

PS4 | **INSOMNIAC GAMES** | **AVENTURA DE ACCIÓN** | **7 DE SEPTIEMBRE**

El mejor juego jamás creado de Spider-Man: casi nada. La meta que se han puesto en Insomniac Games es épica, pero todo indica que el estudio de *Ratchet & Clank* van a cumplir esta promesa: *Spider-Man* se perfila como el juego más espectacular y divertido que se haya hecho sobre el Hombre Araña. Una versión totalmente original de este personaje, y que protagoniza el título más esperado del verano 2018.

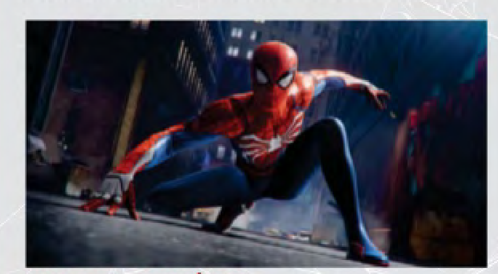
Desde hace una década Marvel es líder indiscutible en el cine de superhéroes, con cada nueva película batiendo récords de taquilla. Pero su trayectoria reciente en los videojuegos ha sido más desigual: tiene títulos malos, "reguleros" y buenos, pero ningún éxito comparable a los de la gran pantalla. Necesitaban un punto de inflexión, similar al que supuso el estreno de *Iron Man*, la película que dio origen al Universo Cinemático Marvel. Por eso en Marvel Games (la división de juegos de la compañía) se pusieron manos a las obras, ideando juegos AAA para sus principales personajes. Así, Marvel acudió a Sony con una propuesta irresistible: lanzar una auténtica "superproducción" jugable sobre Spider-Man, en exclusiva para PS4. Para esta tarea, el estudio elegido es Insomniac Games, creadores de sagas de referencia en Sony como *Resistance* o *Ratchet & Clank*. *Spider-Man* marca el inicio de una nueva colaboración entre Insomniac y Sony, pero también el primer paso en la estrategia de Marvel con sus juegos: crear títulos en colaboración con las mejores compañías del sector, aquellas formadas por gente apasionada por estos personajes. Y Bryan Intihar, director »

1 Directo "al grano": el juego "se salta" lo de mostrar el origen de Spider-Man. En su lugar nos ofrece a un Trepamuros más experimentado, con todos sus poderes accesibles desde el principio.

2 A la hora de combatir la palabra clave será versatilidad. Nosotros decidimos si queremos usar los puños, recurrir al sigilo o utilizar cualquiera de las técnicas basadas en las telarañas.

ASÍ ES EL NUEVO HÉROE

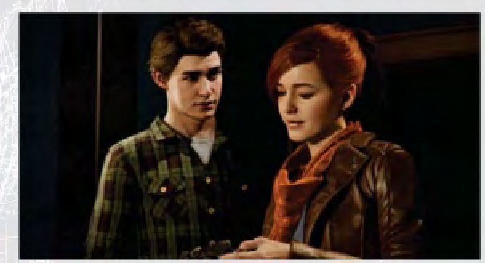
INSOMNIAC HA CREADO a un Spider-Man que no es el de los cómics o el cine, pero que renueva elementos clásicos de sus aventuras.



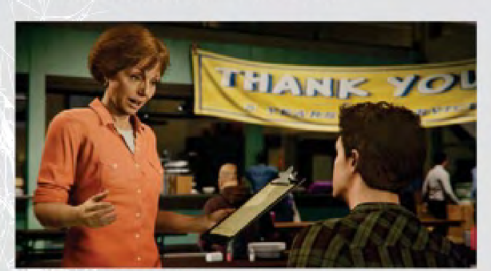
UN SPIDER-MAN INÉDITO. Este Hombre Araña y su mundo son 100% originales, aunque mantienen los rasgos clásicos del personaje.



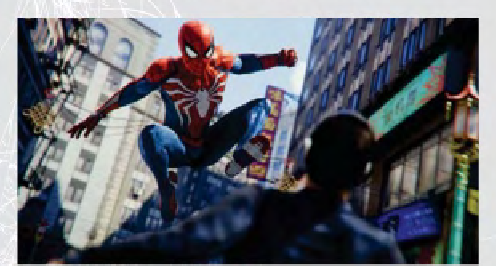
LOS VILLANOS. Habrá villanos clásicos como Shocker o Kingpin, pero el principal enemigo va a ser Mr Negative, el *alter ego* del benefactor Martin Li.



PETER PARKER ES SPIDER-MAN. La identidad secreta de Spider-Man tendrá gran peso en el juego, incluyendo partes jugables como Peter.



SECUNDARIOS DE LUJO. La tía May, Mary Jane, Norman Osborn, J.J. Jameson... No va a faltar ninguno de los "pesos pesados" en la vida de Parker.



MARVEL SE PONE "AL MANDO". En Marvel quieren crear juegos a la altura de sus "pelis". Han colaborado estrechamente con Insomniac.



LO MEJOR DE LOS CÓMICS. A pesar de ser nuevo, *Spider-Man* será fiel al espíritu del héroe y su lema: "todo gran poder conlleva una gran responsabilidad".

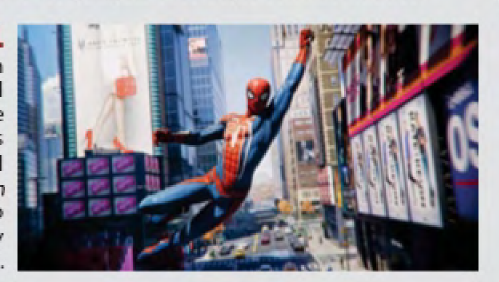




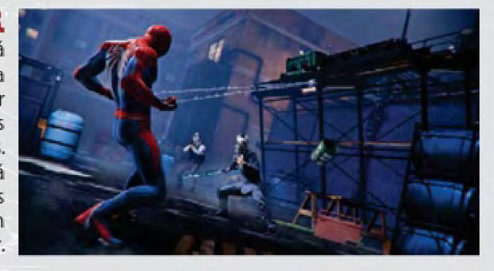
LOS PODERES DEL HOMBRE ARAÑA

MÁS VERSÁTIL QUE NUNCA: así va a ser el *Spider-Man* de Insomniac; con todos los poderes clásicos del personaje y también nuevas habilidades, como los gadgets o los trajes con habilidades.

BALANCEO. En Insomniac han puesto especial cuidado en este aspecto, cuidando las físicas y el control al máximo. *Spider-Man* tendrá el balanceo más divertido y preciso hasta la fecha.



TELARAÑAS Y GADGETS. Spider-Man podrá usar sus redes para atrapar, noquear o lanzar objetos a los enemigos. También dispondrá de varios aparatos que le ayudarán al pelear.



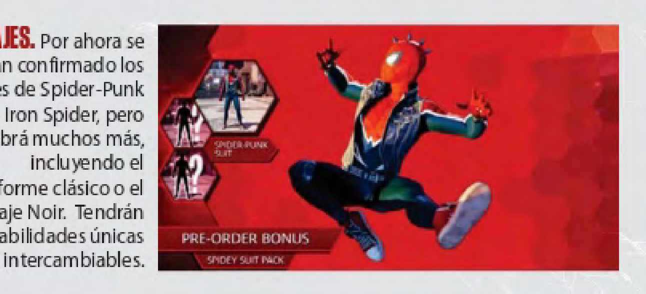
COMBATE. Las peleas van a sacar provecho de las acrobacias y la agilidad de Spidey. Podremos saltar de uno a otro enemigo, realizar movimientos finales, combatir en el aire, usar combos...



SENTIDO ARÁCNIDO. Un icono alrededor de la cabeza de Spidey le avisará de peligro inminente. Nos será de gran ayuda para anticipar golpes de enemigos y poder esquivarlos.



TRAJES. Por ahora se han confirmado los trajes de Spider-Punk y Iron Spider, pero habrá muchos más, incluyendo el uniforme clásico o el traje Noir. Tendrán habilidades únicas intercambiables.





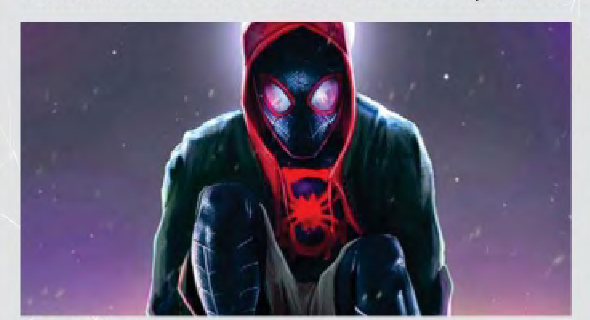
creativo de *Spider-Man*, no podría ser más fan de este superhéroe: "de pequeño me ponía el pijama de Spider-Man debajo de la ropa", confiesa. "Estar aquí 30 años después, creando un juego sobre él, es un sueño hecho realidad".

A la hora de crear el juego, en Insomniac tenían algo muy claro: iba a ser una historia original. Por suerte para el estudio, los "jefazos" de Marvel les dieron total libertad creativa. *Spider-Man* no se basa en ninguna película o cómic, sino que toma elementos de ambos medios para crear un nuevo Trepamuros. Esta decisión llevó al estudio a definir la edad de "su" Spider-Man: en el juego Peter Parker es un veinteañero; más maduro que el adolescente de su versión en el cine, pero no tan mayor como el héroe adulto de los cómics. El Spider-Man de Insomniac lleva ya ocho años ejerciendo como superhéroe, lo que ha permitido al estudio "saltarse" el cliché de tener que mostrar los orígenes del personaje. La historia del juego comienza cuando Spider-Man consigue detener a Wilson Fisk (Kingpin), que deja un vacío de poder en el entramado criminal de la ciudad. El puesto de Kingpin lo va a ocupar una nueva banda, liderada por un villano que los lectores del cómic ya conocerán, pero que hasta ahora no había tenido peso en los juegos: Mister Negative. El problema es que Mister Negative es en realidad Martin Li, el mayor benefactor de Nueva York. También es el responsable de F.E.A.S.T., la organización benéfica para la que trabaja la tía May de Peter. Como veis, el guión del juego recuerda a los habituales "líos" de Parker, cuando su vida personal entra en conflicto con su

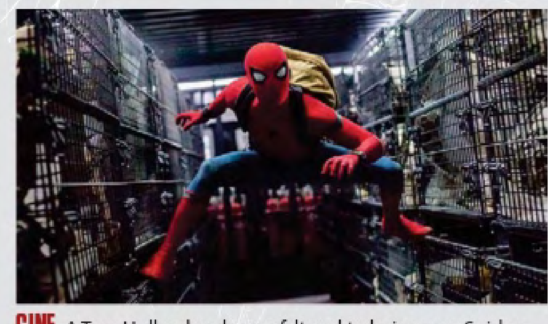


EL FUTURO DEL TREPAMUROS

NUESTRO AMIGO Y VECINO SPIDER-MAN va a estar muy ocupado en los próximos años. En el cine le veremos en nuevas aventuras de imagen real, pero también con la película de animación digital *Spider-Man: Un Nuevo Universo*. En los cómics se inicia una nueva etapa, mientras que su nueva "vida" consolera acaba de empezar.



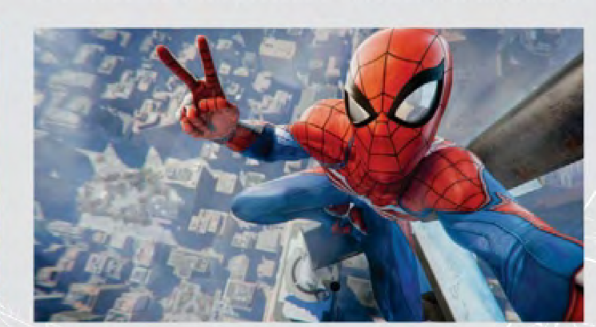
ANIMACIÓN. Miles Morales, el "nuevo" Spider-Man, va a ser el protagonista de *Spider-Man: Un Nuevo Universo*, película de animación por ordenador que veremos en Navidades.



CINE. A Tom Holland no le va a faltar el trabajo como Spider-Man. Tras su participación en *Infinity War*, en julio de 2019 le veremos de nuevo con la secuela de *Spider-Man: Homecoming*.



CÓMICS. A partir de julio, y tras una década con el guionista Dan Slott, los cómics de Spider-Man serán obra de Nick Spencer. Spencer quiere devolver a Spidey a sus raíces clásicas.



JUEGOS. La estrategia de Marvel Games es crear juegos de primera categoría sobre sus héroes. *Spider-Man* será el primero de una serie que Insomniac va a crear en exclusiva para Sony.





3 La ciudad de Nueva York es el escenario *sandbox* del juego, repleto de misiones alternativas y secretos que descubrir.

4 Un atraco a un banco puede dar lugar a una persecución: en el juego las misiones secundarias pueden evolucionar de varias formas.

5 El nivel de detalle es casi increíble. Imágenes como esta han sido capturadas directamente de una PS4 Pro.

6 Peter Parker se puede manejar como si fuera un personaje propio. Con él visitamos a la Tía May en el albergue donde trabaja.

Este Spider-Man es una nueva versión del personaje, pero con elementos clásicos como su galería de personajes secundarios.

labor como Spider-Man. Un guión lleno de sorpresas y momentos emocionantes, y que firma Jon Paquette, otro "veterano" de Insomniac. "Peter ya ha dejado atrás el instituto y domina todos sus poderes como Spider-Man", comenta Paquette. "Pero su vida civil es complicada, por lo que intenta equilibrar ambas identidades". En este argumento han colaborado guionistas de renombre en Marvel Comics, como Dan Slott o Christos Gage. Juntos se han encargado de crear un mundo nuevo, pero con elementos reconocibles de Spider-Man. Entre ellos, su magnífica galería de secundarios: además de los citados Kingpin o tía May, en el juego también participan Norman Osborn; que aquí será el alcalde de Nueva York; Jonah J Jameson en el papel de un agitador con programa de radio (el cual podremos escuchar durante las misiones); la Gata Negra, Miles Morales o Mary Jane. Respecto a MJ, destaca que vaya a aparecer con un nuevo enfoque: ahora será una periodista, e incluso podremos controlarla en algunos momentos del juego.

Las mayores novedades las vamos a encontrar a la hora de coger el mando. Para diferenciarse de otras encarnaciones, el *Spider-Man* de Insomniac tiene un traje completamente nuevo, con una gran araña blanca en el pecho (la cual tiene una justificación argumental que no os vamos a "espoilear"). "El traje es flexible, con partes más rígidas que sirven como armadura", nos detalla Jacinda Chew, la directora del arte del juego. "Nos hemos inspirado en las equipaciones modernas de los atletas". Pero el guardarropa del Trepamuros es muy amplio, y en Insomniac pretenden aprovecharlo. En el juego dispondremos de muchos más trajes alternativos, cada uno con una habilidad especial. Y es que Spidey va a disponer de un amplio catálogo de técnicas y superpoderes. La velocidad y agilidad de este héroe van a brillar a la hora de movernos por la ciudad, con el balanceo en red más "afinado" y divertido que hayamos probado en un juego del personaje. Pero esos movimientos también estarán presentes en los combates: Spider-Man pelea de forma acrobática, saltando de un enemigo a otro con la elegancia de un bailarín. »

LO MEJOR DE SPIDEY EN PLAYSTATION

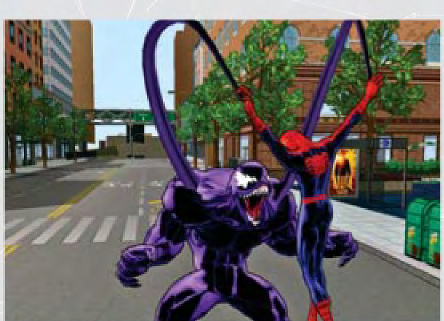
DESDE 1982 HASTA HOY, Spider-Man ha aparecido en decenas de consolas y plataformas. El Trepamuros ha tenido más de 30 juegos para él solito; eso sin contar sus apariciones en sagas como *Marvel vs Capcom* o *Lego Marvel Super Heroes*. Buena parte de esa trayectoria ha tenido lugar en las consolas de Sony, donde Spidey ha tenido títulos para todos los gustos: "reguleros", buenos y algunos imprescindibles. Hemos escogido los cinco juegos del Trepamuros que más nos han gustado, que además son los más significativos en la carrera del personaje en PlayStation.



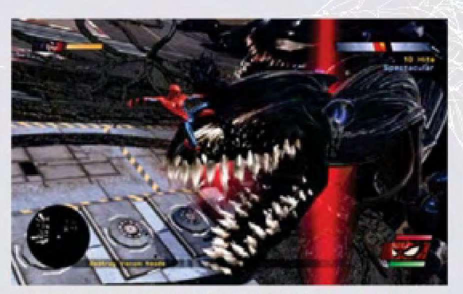
SPIDER-MAN (PSone, 2000). Los desaparecidos Neversoft crearon el primer juego tridimensional de Spider-Man. Imprescindible.



SPIDER-MAN 2 (PS2, 2004). La adaptación de la película fue también el primer *sandbox* de Spidey. Su balanceo era memorable.



ULTIMATE SPIDER-MAN (PS2, 2005). Podíamos controlar tanto a Spidey como a Venom. Una joya *cel shading* muy reivindicable.



SPIDER-MAN: WEB OF SHADOWS (PS3, 2008). Otro "tapado" de Spider-Man es este sandbox, repleto de invitados especiales.



SHATTERED DIMENSIONS (PS3, 2010). Cuatro versiones de Spidey en un mismo juego.







7 Shocker será uno de los villanos clásicos de Spider-Man con los que nos enfrentaremos en este título.

8 La fuga del helicóptero de Mister Negative es uno de las partes más trepidantes del juego. Y tranquilos: los QTEs se limitan a momentos más "cinemáticos".

9 En el juego Peter Parker lleva varios años como Spider-Man, ha desarrollado al máximo sus habilidades y usa su genial mente para crear gadgets de apoyo en combate.

10 El nuevo traje es una reinvención del uniforme clásico de Spidey. Además de este habrá muchos más atuendos desbloqueables durante el juego.

11 La Mary Jane del juego no es modelo ni actriz, sino una intrépida periodista para el Daily Bugle. Además, podremos manejarla en momentos concretos de la aventura.

Desde las costuras del traje de Spidey hasta el comportamiento de los transeúntes: el nivel de detalle del juego es espectacular.

Nos recuerda al estilo de juegos como la saga *Arkham* de Batman, pero mucho más elegante y espectacular. En combate también haremos uso de las telarañas (atrapando a los enemigos o arrojándoles objetos, por ejemplo), así como de una llamativa novedad: los gadgets. Después de todo, Peter Parker es un genio de la ciencia; casi como los chicos de Insomniac, especialistas en crear aparatos alucinantes en sus juegos (no hay más que recordar los gadgets de *Ratchet & Clank*). *Spider-Man* dispondrá de Bombas de Telaraña, Cables de Red y hasta un Spider-Dron. ¡Menudo "cerebrito"!

La ciudad de Nueva York va a ser el escenario de mundo abierto donde transcurra todo el juego. Tendremos una serie de misiones centradas en el argumento central; pero nuestro amigo y vecino Spidey siempre está dispuesto a ayudar al prójimo, por medio de misiones secundarias. Desde impedir delitos hasta desmantelar las bases de Kingpin, pasando por misiones específicas de personajes como La Gata Negra o el Supervisor. Un montón de retos, que se podrán resolver de muchas maneras, tantas como habilidades tiene "Cabeza de Red". De hecho el juego premiará nuestra versatilidad con puntos extra de experiencia, necesarios para mejorar los poderes y gadgets del Trepamuros.

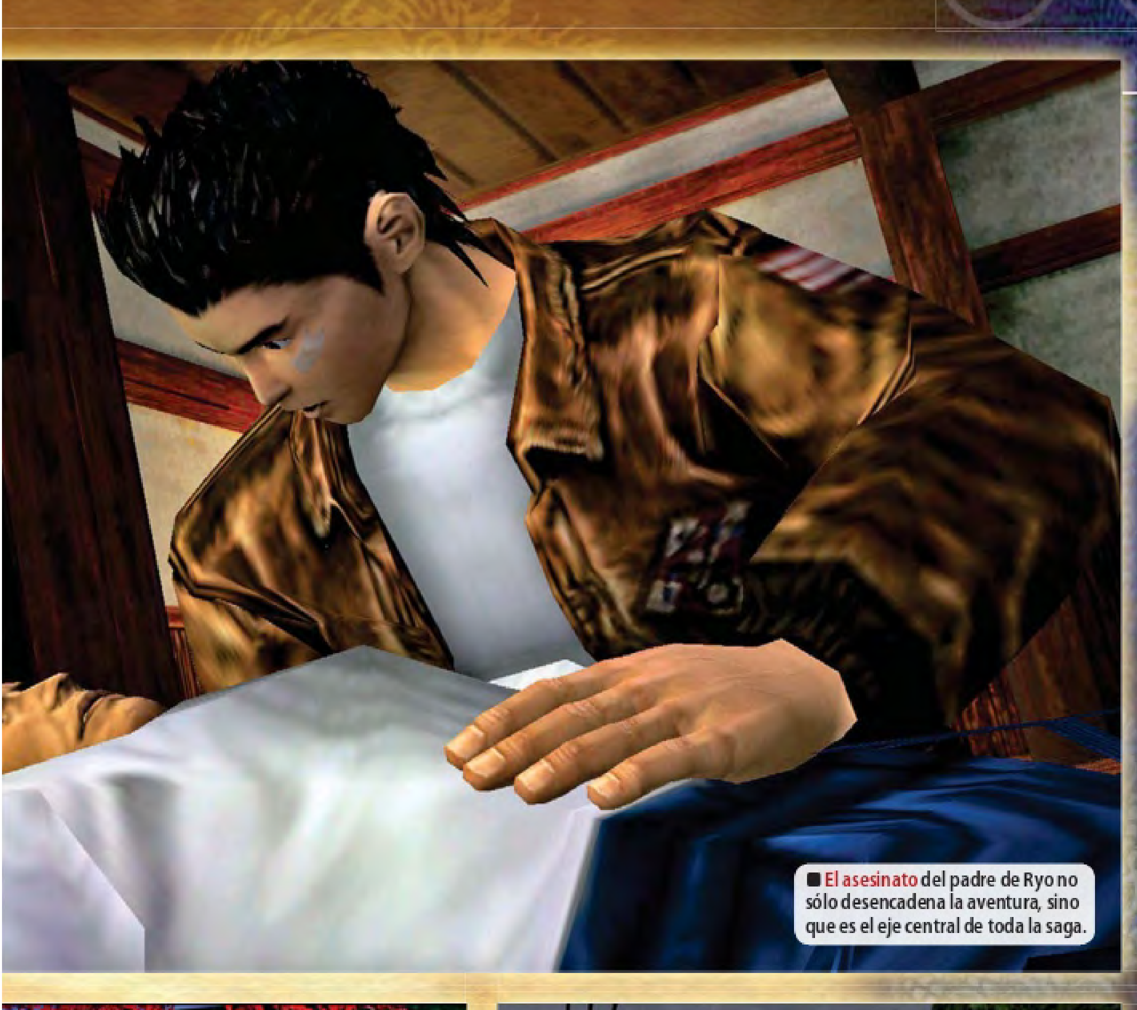
Crear el mejor juego de Spider-Man de la historia exige un despliegue a la altura. Insomniac ha reunido el equipo más grande de su carrera, con el fin de dar forma al título más divertido, completo y variado jamás hecho sobre este superhéroe. Una auténtica superproducción, con un apartado visual acorde. Si las pantallas de este reportaje os parecen alucinantes, tenéis que ver el juego en movimiento, sobre todo en una PS4 Pro. El nivel de detalle nos ha dejado sorprendidos; no solo en el modelado de los personajes (atentos a los rostros o al propio traje de Spidey), sino también en los pequeños detalles, como las texturas de las ropas o el interior de la habitación de Peter. El único "sacrificio" está en la tasa de frames. Al ser un juego de mundo abierto, con tal cantidad de elementos y efectos, *Spider-Man* tendrá una tasa fija de 30 fps, tanto en PS4 como en Pro. Estamos ante un juego que, por méritos propios, va a ser uno de los más espectaculares de la consola de Sony. Pero también es la presentación de un nuevo "universo", con una versión de Spider-Man que nunca antes habíamos visto. Lo explica bien el guionista Jon Paquette: "tanto Marvel como Insomniac tenían clara una cosa: debíamos crear algo diferente. El juego presenta un nuevo mundo, modernizando elementos del personaje para dar forma a una experiencia única", asegura. Una experiencia que podremos vivir a partir del 7 de septiembre. ¡Qué dura va a ser la espera!

LAS CLAVES DE DOS JUEGOS INOLVIDABLES

シェンムー Shenmue™ I & II



El anuncio del recopilatorio *Shenmue I & II* para PS4 va a permitir que una nueva generación de jugadores descubran la gran saga de Yu Suzuki. Repasamos la historia de la obra más épica de Sega.



■ El asesinato del padre de Ryo no sólo desencadena la aventura, sino que es el eje central de toda la saga.





PS4 | AM2 | AVENTURA | POR DETERMINAR

Mundo abierto, escenario persistente, sandbox, "quicktime events"... Son términos que todos conocemos en pleno 2018, pero que vieron la luz hace casi dos décadas, gracias a *Shenmue*. Pronto podremos disfrutar en PS4 de las dos primeras entregas de esta saga; dos juegos pioneros que marcaron a miles de jugadores. Ésta es su historia.

"El Anciano y el Melocotonero" es el poético título que, en 1995, Yu Suzuki puso a una demo técnica en la consola Sega Saturn, y que servía como presentación de su proyecto. Suzuki había dado a Sega éxitos como *Out Run, Daytona USA* o *Virtua Fighter*, pero quería realizar una experiencia más cercana a los juegos de rol. La demo de *The Old Man and the Peach Tree* dio lugar a *Virtua Fighter RPG: Akira's Story*, un juego centrado en los orígenes de Akira, principal protagonista de la saga de lucha de Sega. Una historia épica, con Akira realizando un viaje desde Japón hasta China en busca del asesino de su padre. La aventura se dividiría en cuatro actos, cada uno centrado en una etapa de la evolución vital del personaje. Además, Yu quería que esta tetralogía fuese una experiencia cinemática sin precedentes, con exploración, combates, conversaciones, minijuegos... ¡De todo! Por ello, Yu no dudó en contratar a directores y guionistas de cine para crear el argumento de los juegos; además de viajar a China para tomar referencias y localizaciones. Dicho de otro modo: el juego pasó de ser una idea interesante a convertirse en el proyecto más importante en la historia de Sega. Saturn se quedaba "corta" para el juego, por lo que, en 1997, el proyecto pasa a la siguiente consola de la compañía: Dreamcast.

Desde el principio Yu Suzuki planeó *Shenmue* como una obra épica, dividida en cuatro actos con sus correspondientes cuatro juegos.

La nueva saga cambió su nombre a *Shenmue*, en referencia a un árbol que es fundamental en el juego. »

UNA SAGA PIONERA

TANTO *SHENMUE* COMO SU SECUELA son títulos de culto, muchas veces reconocidos como dos de los mejores juegos de la historia. Pero ¿qué es lo que hizo tan especial a esta serie?



MUNDO ABIERTO

Shenmue fue pionero al ofrecer un mundo abierto, persistente y ultra detallado: tiendas que siguen horarios, personajes con rutinas, tráfico de vehículos...



EXPLORACIÓN

Desde la villa natal de Ryo, en Japón, hasta los bajos fondos de China: cada escenario estaba repleto de cosas por hacer y personajes con los que interactuar.



COMBATES Y QTES

Como creadores de *Virtua Fighter*, en Sega AM2 se aseguraron de crear peleas emocionantes. Además introdujeron los revolucionarios Quick Time Events.



ACTIVIDADES

Desde trabajos cotidianos hasta recreativas reales, minijuegos, carreras, coleccionismo... Elementos que hoy día son habituales, pero que nacieron con *Shenmue*.



DESPLIEGUE TÉCNICO

El nivel de detalle de los rostros, los ciclos noche-día, los escenarios y sus habitantes... En 1999 nunca se había visto algo semejante en ninguna otra consola.

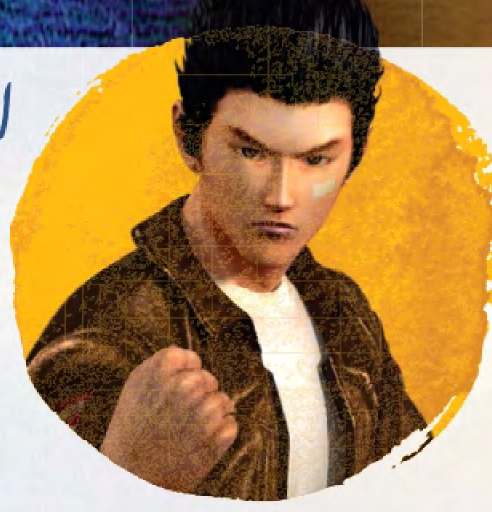


EL MÁS CARO DE LA HISTORIA

47 millones de dólares de 1999, que en la actualidad serían casi 60 millones de euros. En aquella época, *Shenmue* fue el juego más costoso jamás creado.

QUIÉN ES QUIÉN EN SHENMUE

LA AVENTURA DE RYO le lleva desde su Japón natal hasta China. Se trata de un viaje en el que el adolescente se convierte en un hombre, y durante el cual conoce a una serie de personajes que cambian su vida para siempre: desde enemigos que terminan siendo amigos, hasta mujeres fuertes e independientes. Todos ellos enseñan algo nuevo a Ryo, forjando el carácter de este héroe.



RYO HAZUKI

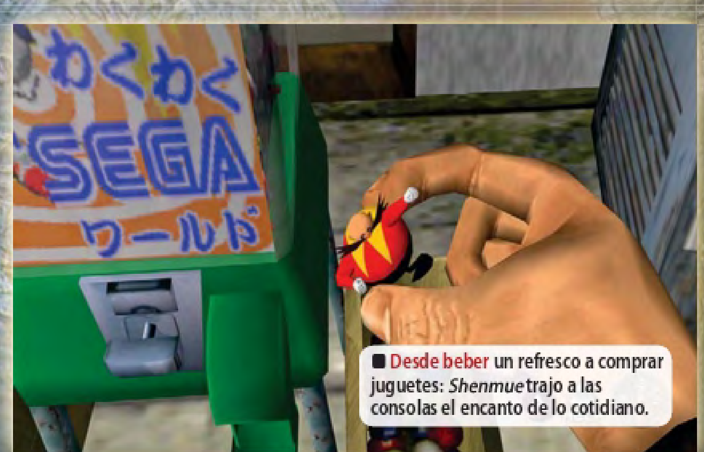
La vida de este chaval de 18 años parecía tranquila, hasta el fatídico día en que Lan Di apareció en el dojo familiar. El mafioso chino acabó con la vida de Iwao, el padre de Ryo, además de arrebatarle el Espejo del Dragón. Este suceso marca para siempre a Ryo, que decide consagrar su vida a vengar la muerte de su padre. Ryo es un joven bondadoso y noble, pero también bastante "cabezota". Por suerte, su dominio de las artes marciales le permite abrirse paso en su aventura.



LAN DI

Su nombre real es Longsun Zhao. Miembro destacado de la tríada Chi You Men, Lan Di pretende utilizar los Espejos del Dragón y del Fénix para despertar un poder ancestral que destruirá el mundo.





Desde beber un refresco a comprar juguetes: *Shenmue* trajo a las consolas el encanto de lo cotidiano.



AM2, el equipo desarrollador, tenía una directriz prioritaria: crear un mundo tan vasto como detallado. En realidad ese "mundo" se circunscribió a la región de Yokosuka (Japón), dividida en cuatro grandes zonas. En ellas el jugador podía hacer de todo: desde realizar recados hasta encontrar trabajo, pasando por pelear, jugar en recreativos, coleccionar figuras, conversar con los vecinos... Todo formaba de lo que Suzuki había bautizado como *FREE: Full Reactive Eyes Entertainment* o "Entretenimiento Visual Reactivo". *Shenmue* tenía más de 300 personajes distintos con su propia personalidad y quehaceres, ciclo noche-día, climatología basada en la de Yokosuka en 1986 (época en la que transcurre el juego), 1200 localizaciones... Casi todos estos elementos eran inéditos, y además iban a estar reunidos en un único juego, lo que demuestra el titánico logro que alcanzaron en AM2. El estudio fue capaz de implementar todo con éxito, pero a cambio de unos costes exorbitantes. Un presupuesto que también infló el propio Suzuki, con caprichos como que el doblaje en inglés se realizase en Japón. Y tras superar infinidad de dificultades, llegó por fin el lanzamiento.

> **Sega dio el visto bueno a todas las ideas (y caprichos) de Yu Suzuki, lo que provocó que el presupuesto de *Shenmue* se disparase.**

Diciembre de 1999: *Shenmue* se edita en Japón, y un año después llega a Occidente. La crítica es en general muy favorable ante un juego rompedor, espectacular y épico. Pero nada evita que *Shenmue* sea un fracaso comercial: a pesar de vender más de un millón de copias. Ni siquiera se cubren los enormes costes de producción. Unas malas ventas a las que contribuyó el escaso éxito de Dreamcast, sobre todo tras la aparición de PlayStation 2 en el año 2000. Pero no todo eran malas noticias: la inversión en el primer juego permitió ahorrar costes a la hora de crear *Shenmue II*. Ha transcurrido un año desde los acontecimientos de *Shenmue*, y Ryo ha llegado por fin a Hong Kong. Este es un escenario mucho más rico y variado que el del primer juego, con novedades como más acción (en concreto, más QTEs), la opción de conversar con transeúntes o poder "adelantar" el tiempo a una hora concreta. *Shenmue II* tiene también un argumento más elaborado, que profundiza en los temas "místicos" de la saga, como los poderes de Shenhua (a la que por fin conocemos) o el misterio de los espejos del Fénix y el Dragón. Una secuela que superaba al original en muchos aspectos, si bien esto no impidió que "la maldición de *Shenmue*" golpease de nuevo. Microsoft se hizo con los derechos en Norteamérica, de cara a una adaptación de *Shenmue II* para su primera consola, Xbox. La versión para Dreamcast fuese editada sólo en Japón y Europa, únicamente con el doblaje japonés (el inglés fue para Xbox). Pese a unas críticas excelentes, *Shenmue II* apenas vendió 100.000 copias en Dreamcast, la


SHENHUA

Esta joven china tiene un vínculo especial con Ryo, al que se le aparece en sueños. Shenhua es misteriosa y reservada, y al igual que Ryo es también huérfana. Ambos no se conocen hasta *Shenmue II*.


REN

Wuying Ren es el líder de la banda Heavens, en Hong Kong. Ren está obsesionado con el dinero y al principio trata de aprovecharse de Ryo, pero poco a poco se convierte en un amigo leal.


JOY

Joy es una joven de buena familia, que disfruta merodeando por los bajos fondos de Hong Kong. Cuando conoce a Ryo se siente intrigada y trata de ayudarle, metiéndose en problemas.


XIUYING HONG

En *Shenmue II* conocemos a Xiuying, que trata de convencer a Ryo para que no vaya tras Lan Di. Teme que le ocurra como a su hermano Ziming, que entró en una tríada también buscando venganza.


Los combates alternan los QTEs con peleas multitudinarias, basadas en el sistema de control de *Virtua Fighter*.

Situaciones emocionantes y unos personajes más complejos elevaron el listón argumental en *Shenmue II*.



décima parte de lo obtenido por la primera entrega.

En la saga *Shenmue*, Ryo emprende un viaje iniciático, en el que los jugadores le acompañan para descubrir junto a él todo un mundo nuevo.

El fracaso de *Shenmue II* coincidió con la desaparición de Dreamcast, que a su vez motivó que Sega dejase el negocio de las consolas y se convirtiera en third party. Por su parte, la saga *Shenmue* tuvo dos "spin-offs": un social game para móviles (que nunca salió de Japón) y el cancelado *Shenmue Online* para PC. Pero de forma paralela, *Shenmue* recorrió otro camino, junto a los jugadores. Con su estilo pausado, que permite recrearnos en los pequeños detalles, *Shenmue* tiene un calor único. Al centrarse en la belleza de lo mundano, la obra de Yu Suzuki nos transmite cercanía, haciendo que establezcamos lazos de afinidad con su personajes. Fue así como *Shenmue* y *Shenmue II* se hicieron un hueco en el corazón de miles de jugadores, algunos de ellos también desarrolladores; como Toshihiro Nagoshi pupilo de Suzuki y creador de *Yakuza*. Esta exitosa serie "bebe" mucho de *Shenmue*, trasladando sus mecanismos a las aventuras de Kazuma Kiryu. Y no es la única obra en deuda como *Shenmue*: sagas como *Grand Theft Auto* y otros sandbox tomaron a *Shenmue* como referencia; sin mencionar el impacto que los Quick Time Events han tenido en infinidad de juegos. Las dos entregas de la serie nos abrieron los ojos a un mundo de posibilidades. Porque eso es la saga *Shenmue*: un viaje de descubrimiento, como el que realiza el propio Ryo. Siguiendo sus pasos pudimos ver que los juegos son un medio de expresión artística, capaces de trasladarnos vivencias tan intensas y conmovedoras como las de cualquier libro, película o pintura. ¿Cuántas sagas pueden decir eso?

LAS CLAVES DE SHENMUE III

CASI DOS DÉCADAS después de *Shenmue II* podremos disfrutar, al fin, de la tercera entrega. Tras años de espera, Sega cedió la licencia de *Shenmue* a Ys Net (el estudio de Yu Suzuki), que finalmente anunció *Shenmue III* en 2015.


FINANCIACIÓN

Shenmue III se ha financiado sobre todo a través de Kickstarter. En sólo ocho horas consiguió los 2 millones de dólares que pedía, y hoy día ha triplicado esa cifra.


CON EL EQUIPO ORIGINAL

Yu Suzuki, creador de la saga, vuelve como director en esta entrega. También repiten el guionista Masahiro Yoshimoto o el compositor Ryuji Iuchi, entre otros.

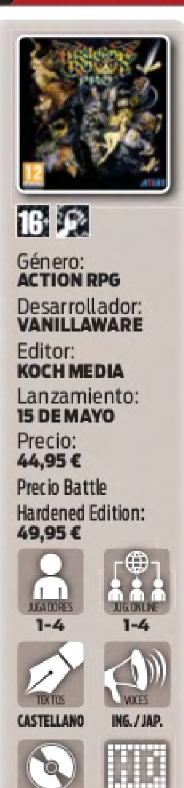

LA ENTREGA DEFINITIVA

Poco a poco *Shenmue III* ha ampliado sus objetivos, añadiendo nuevos elementos. Será la entrega más ambiciosa de todas, con vistas a un posible *Shenmue 4*.


UNREAL ENGINE 4

Shenmue III va a usar el motor gráfico Unreal Engine 4. Ys Net lo ha escogido su versatilidad a la hora de gestionar grandes escenarios y personajes más expresivos.





Género: **ACTION RPG**
Desarrollador: **VANILLAWARE**
Editor: **KOCH MEDIA**
Lanzamiento: **15 DE MAYO**
Precio: **44,95 €**
Precio Battle Hardened Edition: **49,95 €**

Jugadores: 1-4
Jug. online: 1-4
Textos: CASTELLANO
Voces: ING./JAP.
Blu-ray: SÍ
Resolución: 4K

https://atlus.com/dragonscrown/

JUEGO Play RECOMENDADO



Aventuras y rol se unen en una readaptación de un título que ya de por sí era sensacional.

DISFRUTA DEL ROL **MÁS PRECIOSISTA** DEL MUNDO

Dragon's Crown Pro

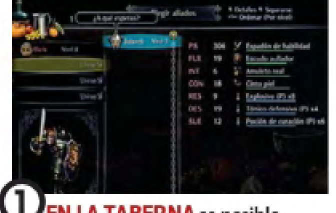
El legendario Action RPG de desarrollo tradicional 2D regresa con una versión de auténtico lujo para PS4.

Después de hacernos disfrutar mucho en PS3 y PS Vita, la maravillosa aventura con tintes de rol y jugabilidad 2D que lleva por nombre *Dragon's Crown* llega a PS4. Y lo hace con una edición my completa que bajo la coletilla *Pro* nos deleita con todo el contenido aparecido en el título primigenio más la adición de alguna que otra novedad que merece la pena resaltar.

En un mundo de fantasía impecablemente diseñado tienen lugar las andanzas de hasta seis personajes distintos entre los que es posible escoger. Magos, elfos, amazonas y demás seres se dan cita en una aventura que deslumbra tanto en lo visual como en lo jugable. ¿Y por qué? Pues porque se trata de uno de esos escasos títulos que, una vez te sumerges en su interior, es casi imposible soltar el mando hasta que llegas hasta su final. Un viaje que os aseguramos que os



UN **ACTION RPG** CLÁSICO Y ABSORBENTE



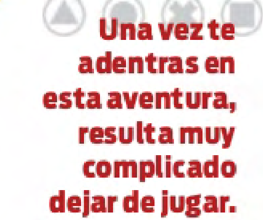
1 **EN LA TABERNA** es posible llevar a cabo multitud de tareas y acciones, como encontrar a nuevos compañeros que se unan a nosotros.



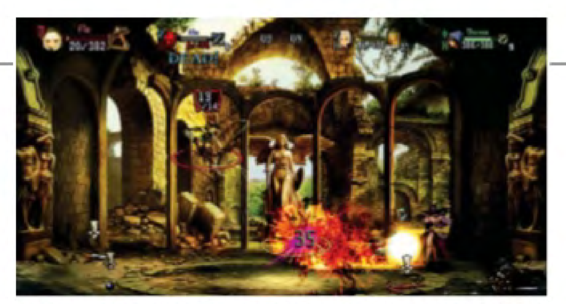
2 **MEJORAR LAS HABILIDADES** de los protagonistas es fundamental para poder ir afrontando con garantías las diferentes misiones.



3 **LOS DIÁLOGOS ENTRE LOS PERSONAJES** son muy frecuentes, conversaciones que han sido traducidas a nuestro idioma.



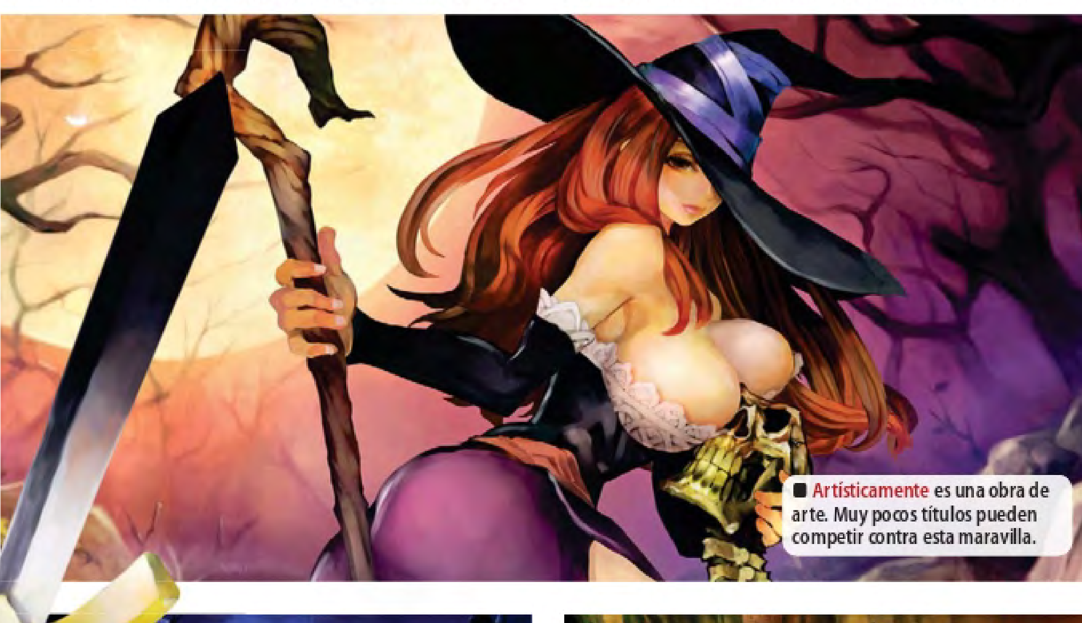
Una vez te adentras en esta aventura, resulta muy complicado dejar de jugar.



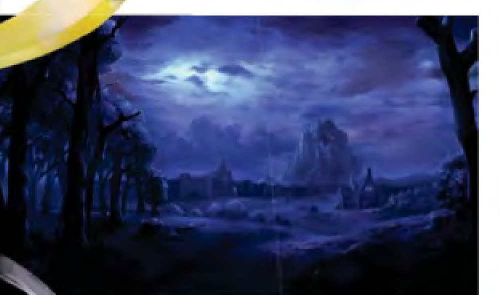
Las animaciones ya no sólo de los protagonistas sino también de los rivales que no paran de acecharnos no pueden ser más suaves.



Podemos revivir a guerreros caídos para que posteriormente y, si así lo deseamos, se conviertan en nuestros nuevos aliados.

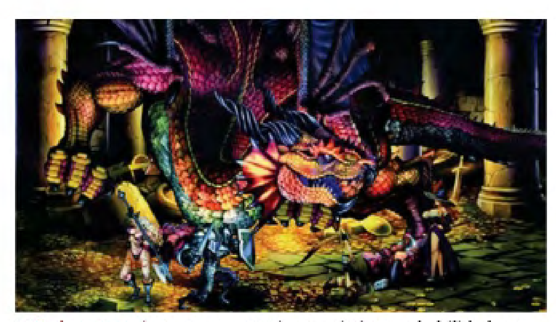


Artísticamente es una obra de arte. Muy pocos títulos pueden competir contra esta maravilla.

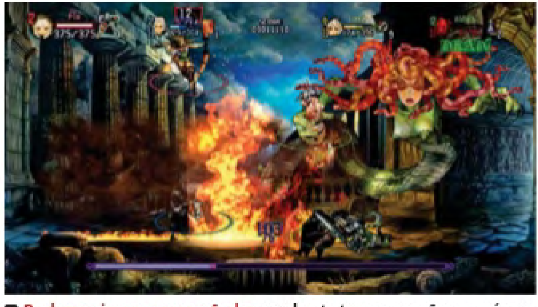


mantendrá ocupados durante muchas horas porque más allá de su considerable extensión, se trata de un título altamente rejugable. Ya sea jugando en solitario como, lo más recomendable, con otros tres amigos más tanto en modo local como online debemos formar parte de un gremio de aventureros. Un grupo de valientes que debe ir asumiendo numerosas misiones cada vez más complicadas que nos trasladan a localizaciones tan bellas como variadas... ¡y llenas de rivales! Para acabar con ellos es necesario emplear las habilidades únicas de cada personaje, aptitudes que es posible ir potenciando a medida que avanzamos. Acción, exploración, diálogos (con textos en castellano), batallas épicas contra jefes finales y demás desafíos nos aguardan en esta fantástica producción. Un título con un irresistible aroma a clásico y que, además, se convierte posiblemente en el juego de rol y aventuras 2D de referencia dentro de PS4.

La innovación principal que ostenta esta edición reside en su apartado visual. Completamente renovado y plasmado en 4K, se trata de uno de los juegos más bellos e impactantes jamás vistos en esta máquina. El sonido también ha sido remozado y la excelente banda sonora original ha sido grabada de nuevo, alcanzando una calidad increíble. A todo esto se suman las funciones cross save y cross play, pudiendo jugar en cooperativo con el resto de usuarios de las versiones de PS3 y PS Vita y recuperar la partida guardada de dichas ediciones previas. Si por lo que sea no lo jugasteis en su día, no podéis cometer el mismo error dos veces: ¡haceos con esta obra maestra lo antes posible!



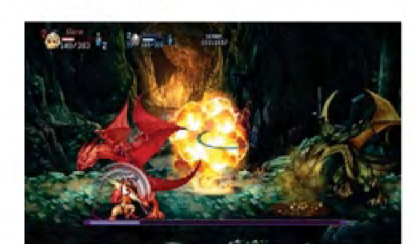
Cada personaje posee sus propios movimientos, habilidades y golpes. Decantarse por uno u otro depende de nuestro estilo.



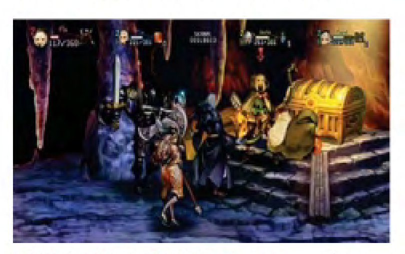
Podemos jugar acompañados por hasta tres compañeros más, ya sea jugando online como en modo local. De lo mejor del juego.

UN DESAFÍO MUY GRATIFICANTE

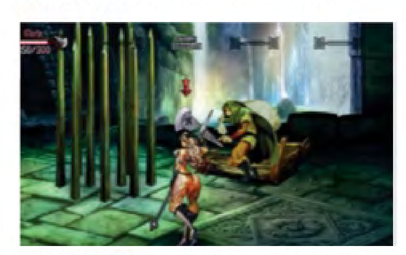
Sin ser uno de los títulos más complicados que jamás hemos acometido, como buen Action RPG el nivel de dificultad de las sucesivas misiones que tenemos que ir completando va aumentando progresivamente. Y os aseguramos que hay mucho por descubrir a lo largo de esta aventura...



LOS JEFES FINALES ponen el broche de oro a cada uno de los niveles que recorremos. Los hay del todo impactantes.



MULTITUD DE TESOROS nos aguardan en el interior de cada una de las mazmorras y demás localizaciones que visitamos.



LAS TRAMPAS y obstáculos de todo tipo también suelen estar presentes en los fondos. ¡Hay que estar siempre atentos!

VALORACIÓN

LO MEJOR

La jugabilidad es muy absorbente, sobre todo en multijugador. Es precioso de veras.

LO PEOR

Las novedades que aporta esta versión pueden no resultar suficientes si ya lo jugasteis.

Te gustará + que... SECRET OF MANA



Te gustará − que... PERSONA 5



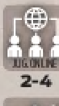
Nota	Apartado
91	**GRÁFICOS** Posiblemente estemos ante el Action RPG 2D más bello de la historia.
91	**SONIDO** Efectos excelentes y una BSO memorable y bien compuesta.
93	**DIVERSIÓN** En solitario es muy ameno y, en multijugador, sobresaliente.
92	**DURACIÓN** Si queréis verlo todo, tenéis semanas de diversión por delante.
NOTA 91	Uno de los mejores juegos de rol tradicional en 2D de la pasada generación reaparece en PS4 rompiendo moldes.





Género: **TENIS**
Desarrollador: **BIG ANT STUDIOS**
Editor: **MERIDIEM**
Lanzamiento: **17 DE MAYO**
Precio: **44,95 €**

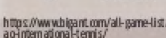

JUGADORES 1


JUG. ONLINE 2-4


TEXTOS CASTELLANO


VOCES INGLÉS


BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P



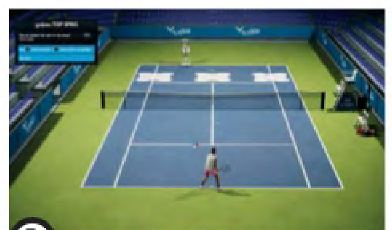
https://www.bigant.com/all-game-list/ao-international-tennis/



Rafa Nadal es el gran abanderado de este nuevo simulador de tenis para PS4.

» EL TIMING LO ES TODO EN CADA GOLPE

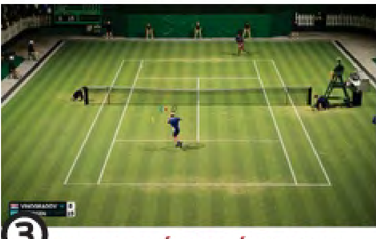
El sistema de control que presenta este simulador tiene su gracia y es necesario acostumbrarse a él. De hecho es recomendable entrenar un poco antes de meternos en harina y pasar a la alta competición.



① **LA COLOCACIÓN PREVIA** de nuestro jugador antes de que le llegue la pelota es fundamental para conectar golpes más precisos y "limpios".



② **LA INTENSIDAD** con la que golpeamos a la bola queda marcada en función del tiempo que mantenemos pulsado el botón. ¡Ojo con pasarnos!



③ **LA DIRECCIÓN Y EL ÁNGULO** de cada golpe la determinamos con el stick izquierdo, pudiendo ajustar libremente la trayectoria de la pelota. Requiere práctica.

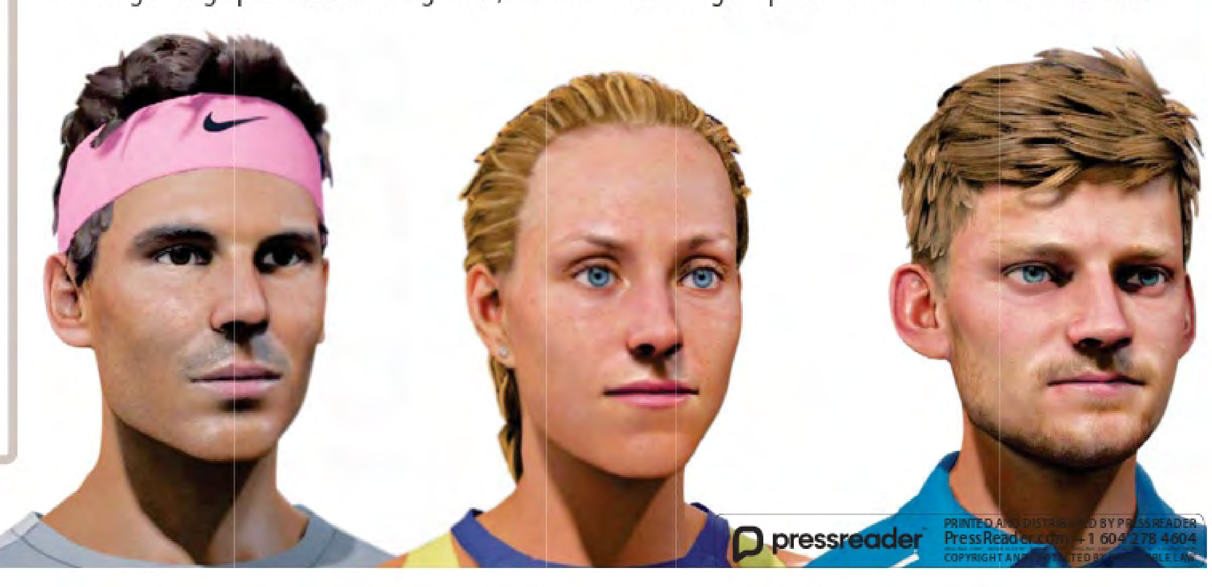
POR FIN LLEGA UN NUEVO **SIMULADOR DE TENIS**

AO International Tennis

El Open de Australia sirve de anfitrión estelar para brindarnos un simulador de tenis aceptable pero que podría haber dado bastante más de sí.

Lejos quedan los tiempos de *Virtua Tennis*, *Top Spin* y demás grandes sagas de tenis que nos hicieron disfrutar durante años. El panorama ha cambiado mucho, hasta el punto de que *AO International Tennis* se convierte en el primer título de esta disciplina que aparece para PS4.

¿Y qué tal ha salido dicho simulador? Pues... cumple sin mayores alardes, mostrando virtudes y carencias por igual. De entrada es necesario precisar que se trata de un título que apuesta más por el realismo que por el factor arcade. Y esto se pone de manifiesto especialmente si nos centramos en su manejo, el cual necesita de cierto grado de aprendizaje para hacerse con él. Esto se debe a que el timing en el golpeo se torna en algo vital, siendo necesario estar pendientes tanto del tiempo en el que mantenemos pulsado el botón de turno como, también, la dirección que fijamos en el stick izquierdo. Lo dicho, hay que acostumbrarse a él. Otro factor que añade autenticidad al título tiene que ver con el hecho de gozar de la licencia oficial del Open de Australia. Dicho Grand Slam ha sido reproducido con todo lujo de detalles en la modalidad del mismo nombre, pudiendo incluso disputar partidos en sus instalaciones, las cuales han sido recreadas con bastante fidelidad. Pero este modo de juego no es el único que ostenta *AO International Tennis*. De hecho el principal es el modo Carrera, una modalidad que nos permite asumir el papel de un tenista profesional o de un recién llegado para intentar llevarle a la cumbre de

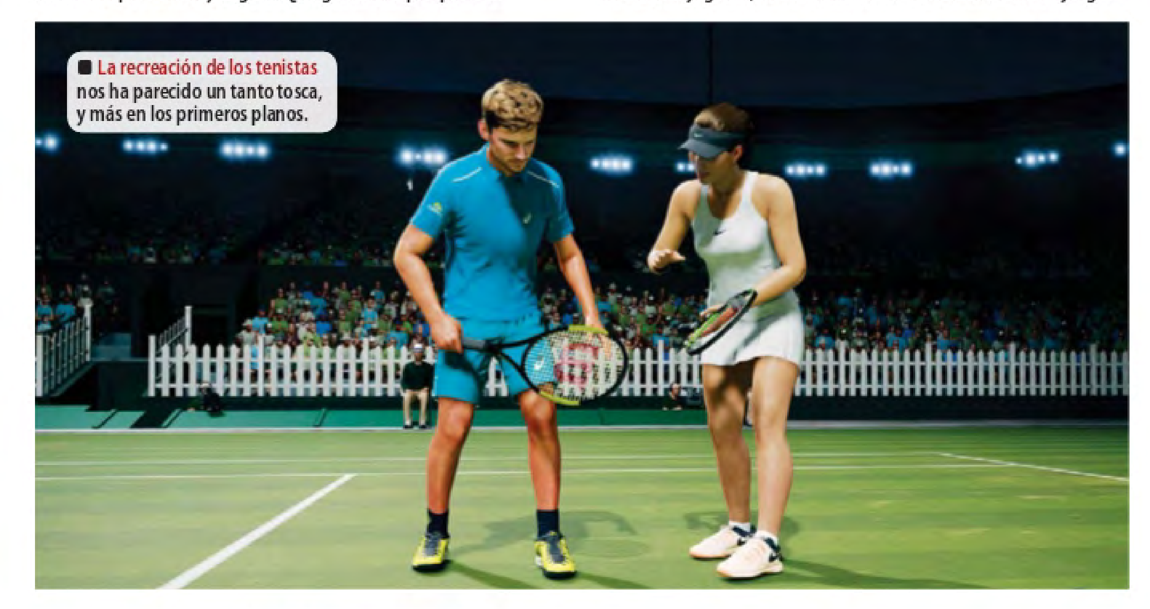




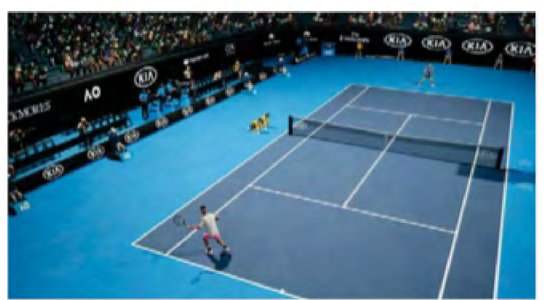
Las diferentes cámaras nos permiten seguir cada partido desde diferentes posiciones y ángulos. ¿Os gusta esta perspectiva?

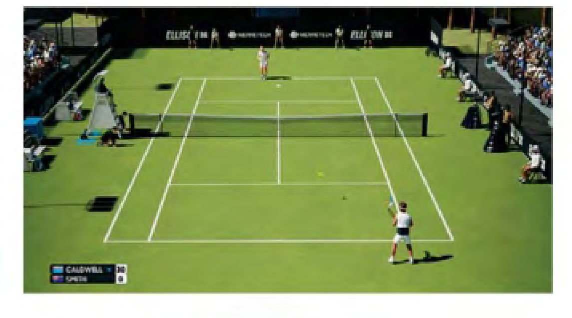


El editor de jugadores nos posibilita ajustar numerosas opciones de nuestro jugador, tanto físicas como relacionadas con su juego.



La recreación de los tenistas nos ha parecido un tanto tosca, y más en los primeros planos.





Los modos de juego que alberga este simulador no sorprenden, pero por lo menos son bastante numerosos.

este deporte. Una opción que goza de la profundidad suficiente como para mantenernos enganchados a ella durante semanas. Y si a estos modos de juego sumamos otros muy tradicionales como online, entrenamiento y demás obtenemos como resultado un título bastante completo.

Lo que pasa es que también posee varios defectos importantes, comenzando por la ausencia de muchas estrellas de este deporte. Sí, Nadal, Kerber, Goffin, Isner y otros tenistas han sido incluidos, pero otros como Federer, las hermanas Williams, Djokovic o Muguruza brillan por su ausencia. Es cierto que es posible crear a los jugadores que nos apetezca mediante un completo editor, pero no es lo mismo. Pero lo peor del título tiene que ver con dos factores importantes. Por un lado y sin ser un desastre, la física de la pelota nos ha parecido poco realista, afectando negativamente a la jugabilidad que nos ofrece el título. Y por otra parte, la recreación de los tenistas deja bastante que desear, especialmente cuando la cámara nos muestra primeros planos de los tenistas. ¿Terminan arruinando todos estos defectos que os acabamos de comentar la experiencia de juego? Por suerte no o, al menos, no del todo... pero sí que impiden alcanzar al simulador las cotas de calidad que muchos esperábamos. Es un juego con mucho margen de mejora, de eso no hay duda. Sin embargo y dada la ausencia de competidor alguno dentro del género (al menos hasta la inminente llegada de *Tennis World Tour*), este simulador puede satisfacer las ansias de muchos usuarios que sean seguidores de este sensacional deporte. ■



Más allá del Open de Australia podemos participar en otros torneos no oficiales y jugar en pistas de tierra, hierba y demás.



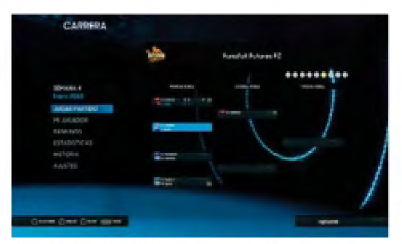
Es posible jugar partidos individuales o de dobles y, también, hacerlo tanto en solitario como junto a otros tres usuarios más.

» LA CARRERA DE TODO UN CAMPEÓN

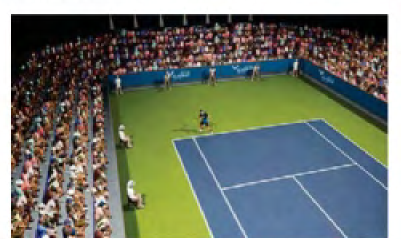
De todas las modalidades que presenta este título, puede que la más interesante de todas sea el modo Carrera. En dicha opción podemos jugar tanto con un jugador real como con uno creado a medida, siendo nuestro objetivo principal alcanzar el primer puesto del ranking mundial.



DEBEMOS DECIDIR si queremos comenzar el modo Carrera con un tenista real o hacerlo con uno completamente nuevo.



EL CALENDARIO va avanzando a medida que pasan las semanas, pudiendo ir decidiendo en qué torneos participar.



CUANTOS MÁS TORNEOS DISPUTEMOS, más rápidamente iremos ascendiendo en el ranking. Os espera un duro viaje...



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Una vez te acostumbras, el control tiene su gracia. Amplia variedad de modalidades.

» LO PEOR
La física de la pelota no es convincente. Técnicamente es flojo. Faltan jugadores.

Te gustará + que... WINDJAMMERS

Te gustará – que... TENNIS WORLD TOUR

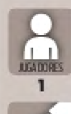
65	**» GRÁFICOS** Las pistas no están mal, pero los jugadores son muy "robóticos".
70	**» SONIDO** Los efectos cumplen y la banda sonora pasa desapercibida.
69	**» DIVERSIÓN** Una vez te acostumbras al control, el juego gana bastantes enteros.
75	**» DURACIÓN** Sin ser desbordantes, las modalidades resultan más que suficientes.
NOTA 69	Ante la ausencia total de competencia, los amantes del tenis pueden disfrutar de un título correcto... sin más.



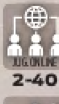




Género:
SUPERVIVENCIA/ AVENTURA
Desarrollador:
FUNCOM
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,99 €



JUGADORES **1**



JUG. ONLINE **2-40**



TEXTOS **CASTELLANO**

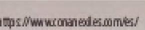
VOCES **INGLÉS**



BLU-RAY **SÍ**



RESOLUCIÓN **1080P**



https://www.conanexiles.com/es/



Sobrevivir en el mundo de *Conan Exiles* es una tarea tan desafiante como divertida.

VIVE EL ESTRENO DE **CONAN EL CONSTRUCTOR**

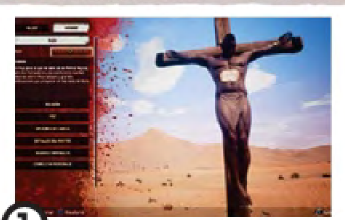
Conan Exiles

"Conan, ¿qué es lo mejor de la vida?" - "Aplastar enemigos, destrozarlos; buscar los mejores materiales para hacerte un castillo que lo flipas."

Conan nos cede el testigo del protagonismo en su nuevo juego. Tras rescatarnos de una muerte segura en el desierto, el cimmerio nos deja a nuestra suerte en las Tierras del Exilio; un mundo enorme en el que debemos sobrevivir por nuestros medios. Este es el punto de partida de *Conan Exiles*, un juego de supervivencia en primera y tercera persona, y que logra superar sus fallos técnicos para convertirse en el mejor juego jamás hecho sobre este personaje.

Tras crear a nuestro personaje en el completo editor del juego, comenzamos nuestra aventura literalmente "en bolas". Nuestro objetivo es la supervivencia, con los recursos de nuestro entorno. Así, empezamos creando armas y vestimentas rudimentarias con plantas, piedras o ramas, además de construir un refugio. ¡Y sin olvidarnos de comer y beber! A medida que cumplimos metas, nuestro nivel de experiencia sube, permitiendo desbloquear nuevas "recetas" de fabricación más avanzadas: armas más poderosas, armaduras más eficaces, mejores materiales para nuestro hogar... Un sistema de "crafteo" divertidísimo, con una curva de dificultad muy bien implementada. ¡Y eso sólo es el principio! Podemos explorar múltiples reinos, además de fortalezas secretas, cavernas y mazmorras. Además de monstruos y fieras salvajes, también combatimos contra jefes finales y tribus hostiles. Pero la verdadera "chicha" está en el modo Jugador contra Jugador. Hasta 40 personas pueden participar en la aventura,

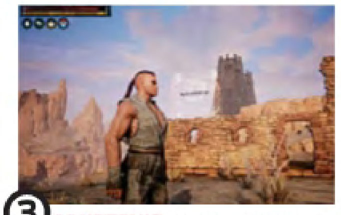
» CÓMO **SOBREVIVIR** EN LAS TIERRAS DEL EXILIO



① **CREACIÓN.** El primer paso es crear un personaje a nuestra medida: desde su apariencia física hasta su grado de desnudez y otros "atributos".



② **RECURSOS.** Madera, piedra, piel... Lo más básico está nuestro alcance, pero los materiales más preciados exigen explorar y luchar.



③ **CONSTRUIR.** Crear un hogar es otro aspecto divertidísimo. Primero será una "choza", pero podremos crear castillos, fortalezas, ciudadelas...



■ En primera persona: casi todo el juego se puede jugar así, pero la cámara en tercera persona resulta más cómoda para combatir.



■ Podemos capturar guerreros y domar su voluntad, para que se conviertan en sirvientes o en guerreros a nuestras órdenes.



■ Las zonas más alejadas, como el Gélido Norte, albergan enormes tesoros... Y enemigos letales.



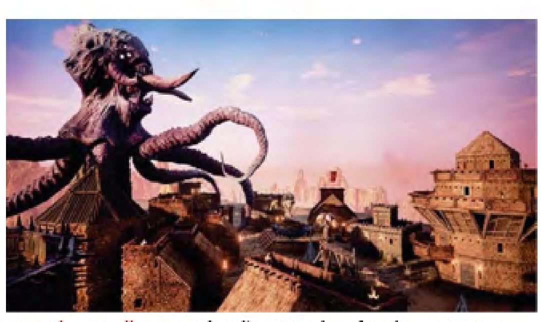


***Conan Exiles* es supervivencia en estado puro, en medio de una aventura tan épica como masiva.**

ya sea colaborando y formando clanes... como matándose entre ellos. Es entonces cuando *Conan Exiles* alcanza cotas épicas: podemos crear ejércitos (a base de capturar esclavos y "domarlos") para librar guerras contra otros jugadores, destruir sus fortalezas y saquear sus tesoros. ¡Y eso sin hablar de las religiones, que permiten invocar Avatares gigantes de dioses! Verdaderas aventuras de espada y brujería, como no habíamos visto antes.

Una propuesta tan ambiciosa no podía estar libre de fallos. *Conan Exiles* "no entra por los ojos": a pesar de la belleza de sus escenarios, no podemos pasar por alto la tosquedad de ciertas animaciones, o fallos como "popping" y "clipping". Y es una pena que esos errores se vean acentuados en PS4, que además tiene un "framerate" y una resolución bastante por debajo de la versión para PC. ¿Estos errores hunden al juego? Ni mucho menos. Es necesario que el jugador los conozca de antemano, ya que la tosquedad técnica de *Conan Exiles* es la típica razón por la que abandonas un juego... Y os aseguramos que sería un gran error hacerlo. La obra de Funcom es una de las experiencias multijugador más "adictivas" de los últimos. *Conan Exiles* redefine los juegos de supervivencia, gracias a una fórmula que engancha. Pero sobre todo, es la mejor adaptación que se ha hecho sobre Conan y su mundo, logrando que exploración sea apasionante. Por tanto, guerreros, tened mucho cuidado al entrar en las Tierras del Exilio. Puede que queráis quedaros en ellas para siempre. ■

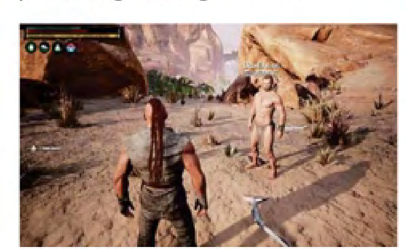
■ De la noche al día: las puestas de sol realzan la gran belleza de los escenarios del juego. Una lástima que el framerate esté a la altura.



■ ¡Acaba con ellos, Yog! Al realizar grandes ofrendas a nuestros dioses podremos invocar su Avatar, para diezmar a los enemigos.

» UNA AVENTURA MULTITUDINARIA

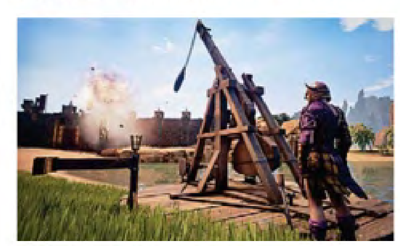
Se puede disfrutar a lo grande de *Conan Exiles* en solitario; pero si participamos en el modo Jugador contra Jugador, libraremos auténticas batallas contra otros usuarios, con hasta 40 jugadores simultáneos. Incluso podemos formar Clanes y ejércitos para librar guerras a gran escala.



¿AMIGO O ENEMIGO? Ante la duda, lo mejor es escoger uno de los saludos disponibles. Tal vez ganemos un aliado.



A PELEAR. Muchos jugadores tendrán intenciones hostiles. Acabad con ellos y saquead las pertenencias de su cadáver.



¡ES LA GUERRA! Podemos "reclutar" esclavos para atacar a otros jugadores, además de fabricar armas de asedio.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

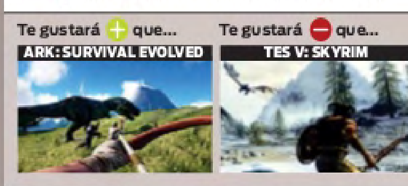
Explorar y descubrir. El crafteo es "adictivo". Librar batallas contra otros jugadores.

» LO PEOR

La versión para PS4 es un poco "floja". En los primeros días es difícil encontrar servidor.

Te gustará + que... ARK: SURVIVAL EVOLVED

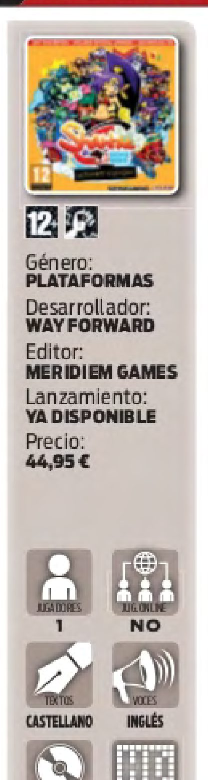
Te gustará − que... TES V: SKYRIM



79	**» GRÁFICOS** Hay escenarios preciosos, pero tiene "glitches" y el "framerate" petardea.
88	**» SONIDO** Voces en inglés y una genial música orquestal, calcada a la de las "pelis".
90	**» DIVERSIÓN** En solitario es una aventura genial; con otros jugadores es épica.
91	**» DURACIÓN** A la enorme cantidad de contenido se añade su infinito multijugador.
NOTA 87	Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", *Conan Exiles* esconde una experiencia jugable que atrapa.







Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **WAY FORWARD**
Editor: **MERIDIEM GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **44,95 €**

JUGADORES 1 · JUG. ONLINE NO · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080P

https://wayforward.com/games/shgh-ultimate-edition/



Shantae: Half Genie Hero es un plataformas 2D con gráficos en 3D que salió hace tiempo en digital y que ahora nos llega en físico con todos los DLC.

UN **PLATAFORMAS** NO MEDIO, SINO ENTERAMENTE GENIAL

Shantae: Half Genie Hero Ult. Ed.

Meridiem Games nos trae en formato físico la edición definitiva de un genial juego de plataformas que enamorará a los entusiastas de este género.



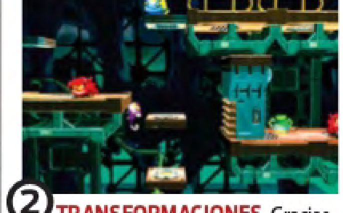
Shantae es una heroína de las plataformas que hizo sus primeros pinitos en distintas portátiles de Nintendo para luego saltar a PS4 y PS Vita con esta cuarta entrega, *Half Genie Hero*, que nos llegó hace más de un año exclusivamente en digital. Y ahora Meridiem Games nos vuelve a traer a esta "genia" de orejas puntiaguadas y melenaza en su *Ultimate Edition*, una edición física que trae su banda sonora en disco, libro de arte y todos los DLC y trajes.

Bajo una premisa argumental sin mucha enjundia, *Shantae: Half Genie Hero* nos propone sumergirnos en un total de siete mundos repletos de plataformas, trampas, enemigos y secretos, con sus correspondientes jefes finales. Al principio, nos enfrentaremos a ellos "con lo puesto": dos corazones de vida, nuestro salto y y la posibilidad de dar coletazos como ataque básico. Pero a medida que avancemos, iremos desbloqueando nuevas habilidades y poderes para Shantae, que no sólo nos harán más fuertes y resistentes sino que nos otorgarán nuevas posibilidades. Entre todas estas mejoras destacan las distintas transformaciones que iremos desbloqueando. Por ejemplo, bajo la forma del mono podemos trepar, si somos cangrejos podremos explorar fondos submarinos, con la arpía podemos volar... Estas habilidades (que también podrán ser potenciadas con ciertas reliquias si las encontramos) nos abrirán nuevas vías de exploración en los distintos niveles, invitándonos constantemente a volver a recorrer escenarios ya conocidos para poder abrir aquel cofre imposible de alcanzar en an-

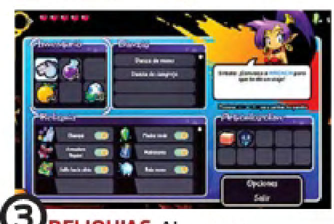
UNA "GENIA" DE LO MÁS POLIFACÉTICA... Y POLIMORFA



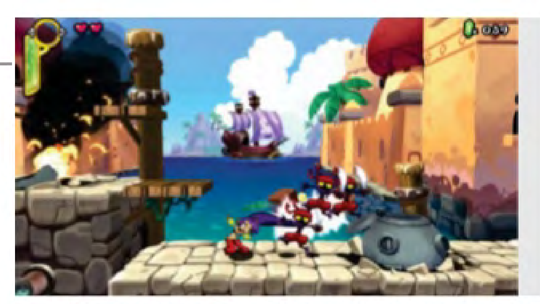
① **SALTOS Y ATAQUES.** Partimos con lo básico, pero pronto podremos potenciar nuestros ataques y magias... ¡incluso podremos llegar a volar!



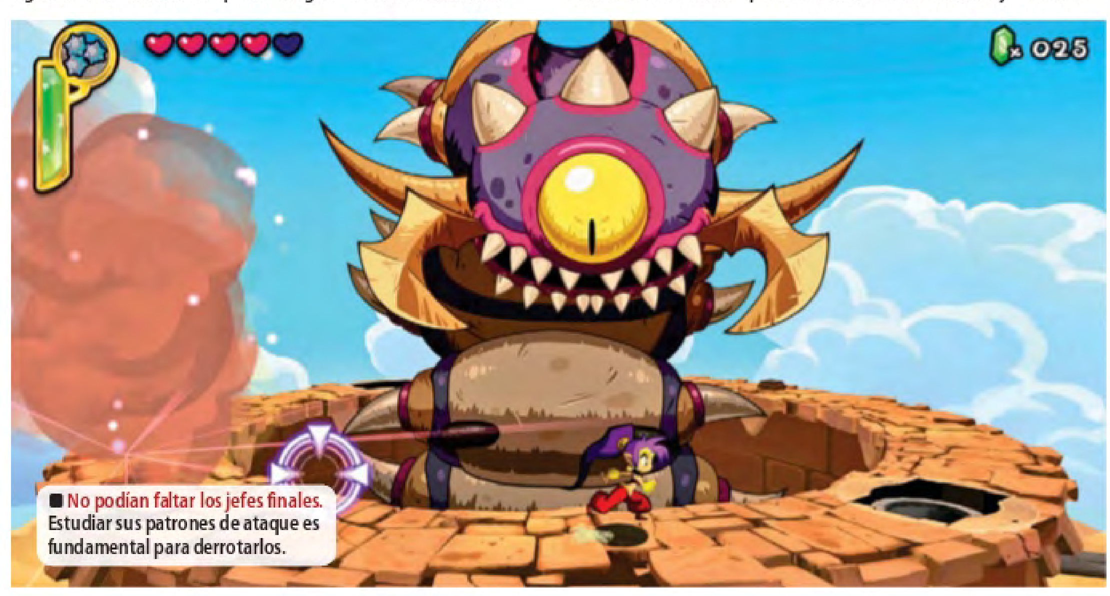
② **TRANSFORMACIONES.** Gracias a la danza, Shantae puede adoptar 8 formas distintas, cada una con sus habilidades: mono, araña, elefante...

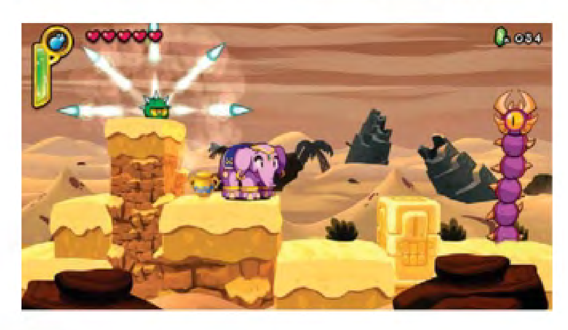


③ **RELIQUIAS.** Al avanzar, encontraremos reliquias y mejoras que potenciarán nuestro aguante y habilidades. Muchas están ocultas.


Shantae se abre paso por los niveles a coletazos, usando magias o gracias a las habilidades que le otorgan sus transformaciones.


Ofrece siete mundos con sus distintos niveles. Habrá que volver sobre ellos a menudo para encontrar nuevos caminos y secretos.


No podían faltar los jefes finales. Estudiar sus patrones de ataque es fundamental para derrotarlos.

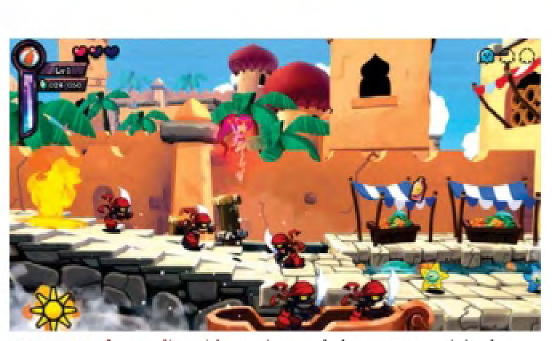


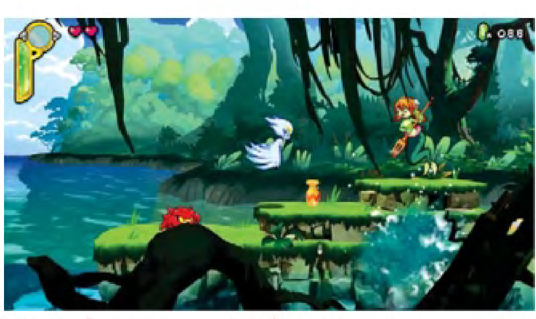


Estamos ante uno de los mejores juegos de plataformas que tiene PS4, por su diseño y su colorida estética.

teriores "pasadas". En unas 7-8 horas podréis haber visto todo lo importante, pero encontrar todos los coleccionables y completar el juego al 100% nos llevará mucho más tiempo. Y más gracias a los añadidos que trae esta *Ultimate Edition*.

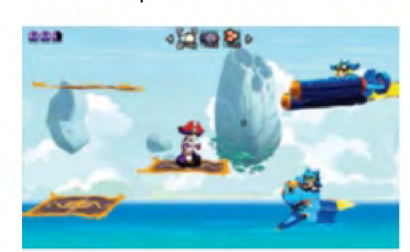
Además del juego original, podemos disfrutarlo en modo Hardcore o en modo Hero (con las principales transformaciones ya desbloqueadas desde el inicio). También podemos disfrutar del DLC *Pirate's Queen Quest*, la aventura de Risky Boots, la enemiga principal de Shantae. Del mismo modo, en *Friends to the End* podemos alternar el control de sus tres amigos (Sky, Bolo y Rottytops), cada uno con sus habilidades. Y también está disponible desde el inicio las tres modalidades presentes en el DLC *Costume Pack*, que nos presenta a la protagonista como ninja, "bañista playera" o ciberagente. Cada uno de estos trajes tiene sus particularidades y habilidades y aunque la inmensa mayoría de los escenarios son los mismos de la aventura principal, están adaptados a las particularidades de cada modalidad, lo que convierte a cada uno en un desafío diferente, alargando exponencialmente la duración del juego.
En cuanto al apartado técnico, el desarrollo es en 2D con escenarios en 3D tremendamente coloridos y detallados. Sumadle una curva de dificultad muy bien medida y que sabe cómo "picar" y tendremos un plataformas de lo más recomendable, a pesar de algunos problemas menores como su muy mejorable traducción al castellano.

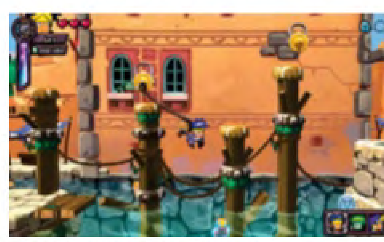

Los DLC ofrecen divertidas variantes de la aventura original. La Shantae "playera" debe avanzar cogiendo crema solar o será el fin.

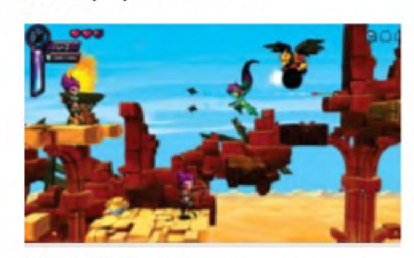

Las tranformaciones permiten alzanzar zonas inaccesibles antes: la arpía puede volar, el cangrejo explorar zonas submarinas...

» MÁS ALLÁ DE LA AVENTURA ORIGINAL

Los DLC incluidos en esta edición son una divertida vuelta de tuerca a la aventura original, ya que gracias a las distintas habilidades de los protagonistas y a que los escenarios están adaptados a ellas, suponen cinco retos distintos para nuestras dotes plataformeras. Todos pueden disfrutarse de inicio.


PIRATE'S QUEEN QUEST es la aventura protagonizada por la villana Risky Boots, la enemiga principal de Shantae.


EN FRIENDS TO THE END alternamos el control de Sky, Bolo y Rottytops, cada uno con sus propias habilidades.

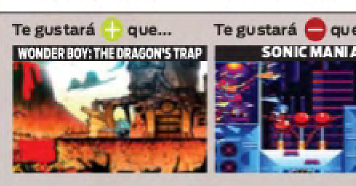

NINJA, CIBERAGENTE o playera son otros modos en los que podremos disfrutar de Shantae, cada uno con sus particularidades.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Muy bien diseñado y brillante gráficamente. Una delicia para los fans de las plataformas.

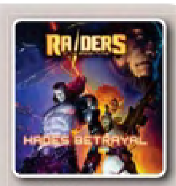
» LO PEOR
La muy mejorable traducción al castellano. Que ya lo hayas comprado en digital.

Te gustará + que... WONDER BOY: THE DRAGON'S TRAP — Te gustará − que... SONIC MANIA

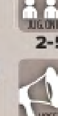


85	**» GRÁFICOS** Coloridos, simpáticos y llenos de detalle. Todo un deleite visual.
87	**» SONIDO** La BSO de Jake Kaufman acompaña los niveles a las mil maravillas.
85	**» DIVERSIÓN** Está muy bien diseñado y sabe cómo "picar". Una delicia para los fans.
84	**» DURACIÓN** Exprimirlo al 100% con todas sus variantes es todo un desafío.
NOTA 85	Un colorido plataformas tan divertido como bien diseñado, en su edición más completa. Si te gusta el género, lo gozarás.







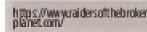


Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **MERCURY STEAM**
Editor: **MERCURY STEAM**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **9,99 €**





JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 2-5 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080P



https://www.raidersofthebrokenplanet.com/



Raiders of the Broken Planet es un juego de acción multijugador asimétrico creado por el estudio madrileño Mercury Steam.

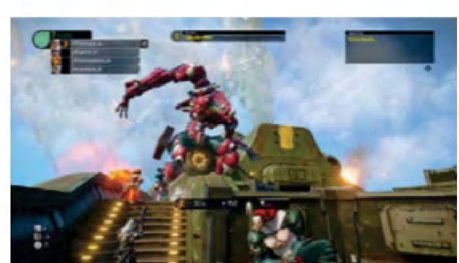
A LA **TERCERA** CAMPAÑA, VA LA VENCIDA

Raiders of the Broken Planet: La Traición de Hades

La Traición de Hades es la tercera campaña de *Raiders of the Broken Planet*. Y llega con un puñado de novedades que mejoran la experiencia de juego.

Tras Mitos Alien y Furia Wardog, ya está disponible La Traición de Hades, la tercera campaña de *Raiders of the Broken Planet*, el título de acción multijugador asimétrico (las misiones permiten que cooperen hasta 4 jugadores con un quinto jugador, el Antagonista, como "enemigo infiltrado") de Mercury Steam. Al igual que las otras, puede comprarse por separado, pero lo bueno es que, aparte de las nuevas misiones, incluye novedades que mejoran la experiencia general de juego.

En La Traición de Hades, Harec y sus raiders se enfrentan a la División Hades, una poderosa organización militar. Para ello, contaremos con la ayuda de Ayana Kwena, que terminará uniéndose a nuestra causa tras la primera misión, consiguiendo así una poderosa aliada para las tres misiones restantes (mucho más largas, variadas y complejas). Pero además de una Campaña superior a las dos anteriores (eso sí, siempre mejor en cooperativo), La Traición de Hades trae consigo una actualización gratuita que mejora la experiencia en todo el juego incluyendo un muy necesario y demandado sistema de progresión por niveles a los que accederemos gracias a la experiencia. Y las partidas y sus recompensas quedan bastante equilibradas gracias al sistema Aequilibrium. Otra interesante novedad es la Forja, que nos permite personalizar nuestras armas. Eso sí, todos estos añadidos, aunque mejoran notablemente el resultado final, no terminan de erradicar los dos principales "males" del juego: no hay muchos jugadores (aunque cada vez hay más y se nota tras esta expansión) y el "matchmaking" no termina de funcionar de forma óptima.

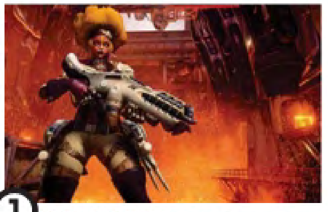


Hasta cuatro jugadores pueden cooperar en las misiones, con un quinto infiltrado en el bando enemigo.



En esta tercera Campaña nos enfrentamos a la División Hades, una poderosa organización militar.

AÑADIDOS QUE MEJORAN LA EXPERIENCIA DE JUEGO



1 **AYANA KWENA.** Este nuevo personaje disponible en esta campaña. es una humana con mucha mala uva y un rifle que lanza minas. ¡Brutal!



2 **SUBE DE NIVEL.** El sistema de progresión por niveles (para todo el juego) "ordena" a los jugadores y reparte mejor las recompensas.



3 **LA FORJA.** En ella podemos personalizar nuestras armas, modificándolas con las recompensas que obtengamos tras las misiones.

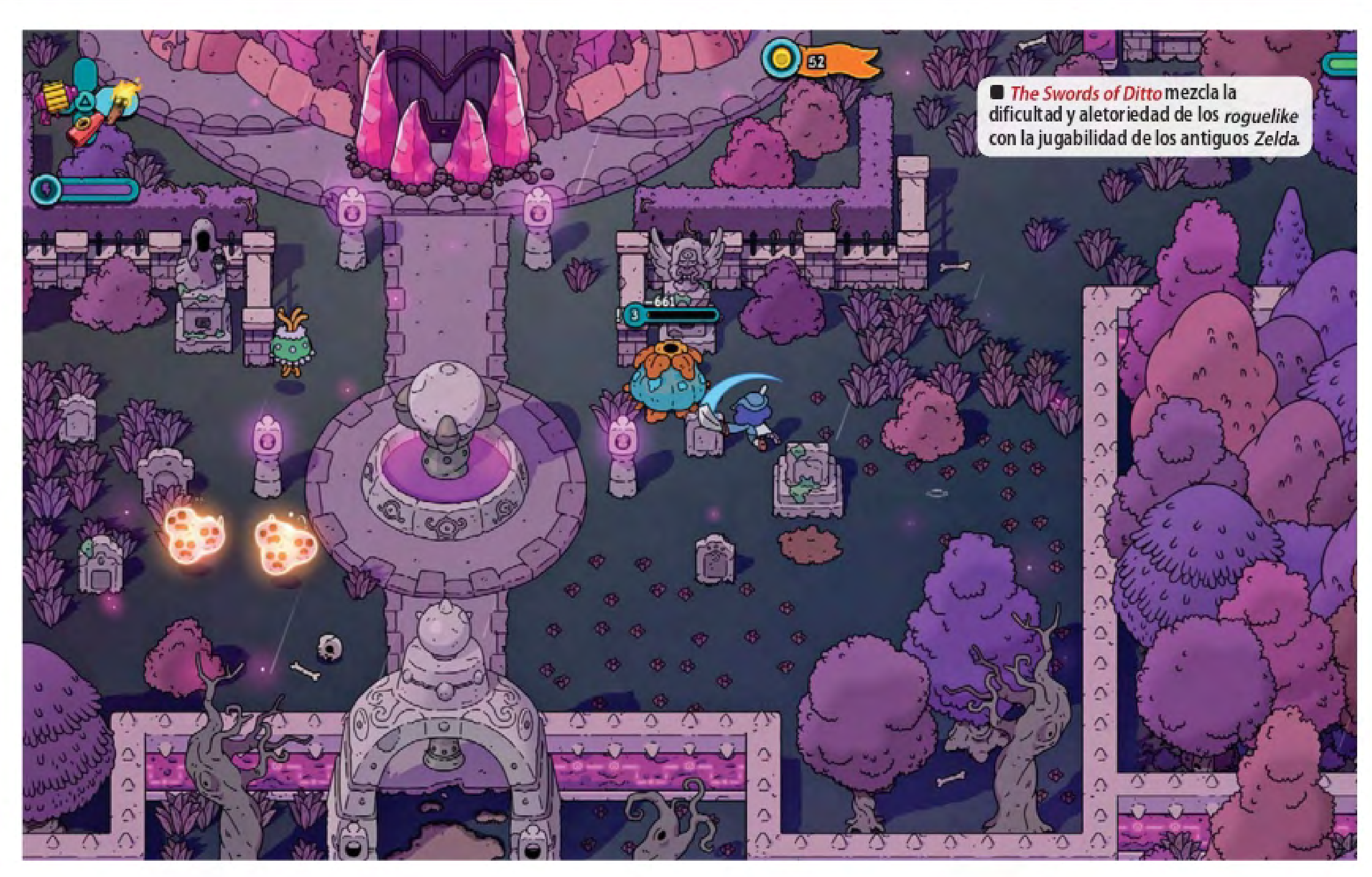
VALORACIÓN

LO MEJOR
Añadidos como el sistema de progresión por niveles y la Forja. Las misiones de esta campaña.

LO PEOR
El sistema de "matchmaking" sigue sin ir fino y a veces cuesta encontrar gente para jugar.

82	**GRÁFICOS** Muy cuidado artísticamente y con un rendimiento más que correcto.
80	**SONIDO** Voces de calidad (en inglés) y una BSO que acompaña bien la acción.
80	**DIVERSIÓN** Los añadidos y nuevas misiones hacen la experiencia más satisfactoria.
75	**DURACIÓN** 4 nuevas misiones que se añaden a todo el contenido ya conocido.
NOTA 79	Las novedades de esta Campaña logran que la experiencia sea más satisfactoria. Aunque aún quedan elementos por pulir.





■ *The Swords of Ditto* mezcla la dificultad y aletoriedad de los *roguelike* con la jugabilidad de los antiguos *Zelda*.

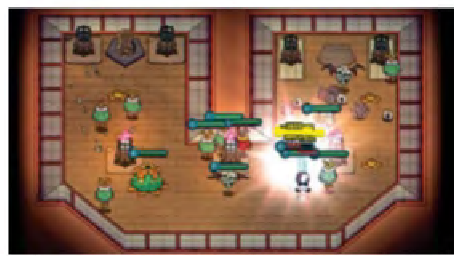
UN GRAN **ROGUELIKE** ADAPTADO A LOS NUEVOS TIEMPOS

The Swords of Ditto

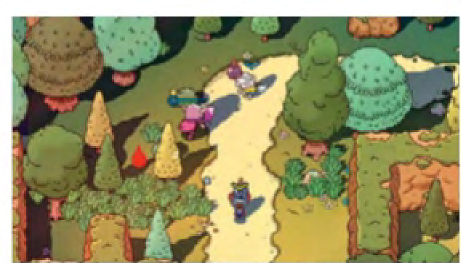
La lucha contra el mal es como el día de la marmota: no importa cuántas veces derrotes al villano o seas derrotado, siempre habrá nuevas batallas.

The Swords of Ditto cuenta con todos los ingredientes para embelesar a los fans de los RPG. Tiene un apartado artístico que parece sacado de la mente de Pendleton Ward y su *Hora de Aventuras*, un desarrollo roguelike que engancha, mazmorras aleatorias pero muy bien diseñadas, combates, puzles, sentido del humor y una estructura cíclica que, a la postre, es de lo poco que terminar por fallar en el cóctel.

El argumento nos pone en la piel de un héroe que, cada 100 años, debe enfrentarse a la malvada bruja Mormo. Así, si morimos en el intento (cosa que sucede con mucha frecuencia), continuaremos nuestra aventura 100 años después encarnando a otro héroe. La isla en la que se desarrolla nuestra aventura cambia en función de si hemos tenido éxito o no en nuestro cometido. De esta forma, al morir, los escenarios se vuelven más oscuros, todo está más deteriorado y las huestes de monstruos se multiplican. Es una idea de lo más interesante, pero lamentablemente no está tan desarrollada como nos gustaría y los cambios no terminan de ser tan importantes, especialmente cuando conseguimos derrotar al mal.
La curva de aprendizaje, tanto en la resolución de puzles como en los combates, está muy bien ajustada y cada muerte consigue que aprendamos un poco más sobre el universo de juego, alcanzando hitos como rebobinar el tiempo para aumentar el intervalo del que disponemos antes de luchar con Mormo o traspasar algunas mejoras y equipamiento a nuestro siguiente héroe. Una aventura notable que podría haber sido genial.



■ El mapeado es aleatorio, pero el resultado es bastante bueno y las mazmorras cambian por completo sus puzles.



■ El modo cooperativo local es uno de los grandes alicientes de esta nueva aventura de corte roguelike.

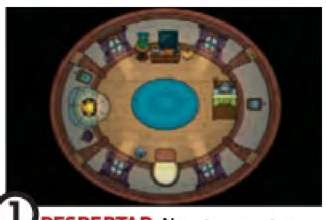
VALORACIÓN

» LO MEJOR
El apartado artístico, la estructura cíclica, el diseño de las mazmorras, el cooperativo,...

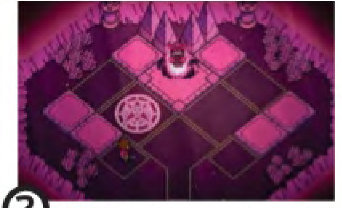
» LO PEOR
Los cambios en el mundo cada 100 años no son muy sustanciales. Combates algo simples.

Nota	Apartado
75	**» GRÁFICOS** A nivel técnico no llaman la atención, pero en lo artístico se salen.
82	**» SONIDO** Las músicas, de estilo pop, son geniales, pero no tiene voces.
79	**» DIVERSIÓN** La mezcla de *Rogue*, puzles, lucha y estructura cíclica enganchan.
77	**» DURACIÓN** Resulta muy rejugable hasta que tenemos éxito y pierde la gracia.
NOTA 79	La dirección artística es genial y el desarrollo es muy adictivo, pero algunos elementos no están explotados al máximo.

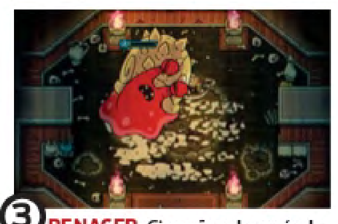
» LA **AVENTURILLA** QUE SE MUERDE LA COLA



① **DESPERTAR.** Nuestra aventura comienza, al más puro estilo *Zelda*, levantándonos de la cama para empuñar la espada legendaria y luchar.



② **MORIR.** Explorando mazmorras obtenemos nuevos equipo, subimos de nivel y llegamos a enfrentarnos con Mormo. Y todo, casi seguro, para morir.



③ **RENACER.** Cien años después de nuestra muerte el ciclo comienza otra vez con un nuevo héroe que, muy probablemente acabe muriendo.





16

Género:
SHOOTER

Desarrollador:
CATNESS GAME STUDIO

Editor:
CATNESS GAME STUDIO

Lanzamiento:
YA DISPONIBLE

Precio:
9.99 €

JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **10** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO** · BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080P**

http://www.hive.catnessgames.com



Te atacarán desde cualquier dirección así que manten tu arma cargada y los ojos bien abiertos.

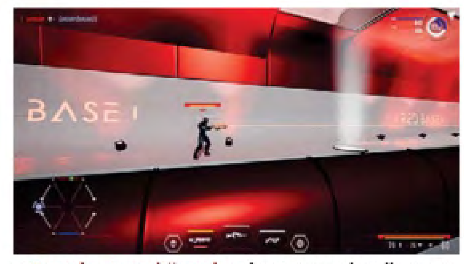
LOS **HEXÁGONOS** NUNCA FUERON TAN MORTÍFEROS

HIVE: Altenum Wars

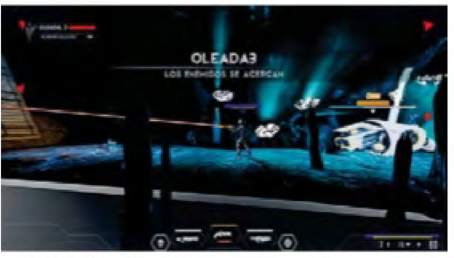
Catness Game Studio y PlayStation Talents nos presentan un "hero shooter" frenético con un diseño de niveles que sorprende por su originalidad.

Hive: Altenum Wars es un hero shooter 2.5D de estilo futurista en el que podemos controlar a los mejores luchadores de diferentes facciones: humano militar (UFG), humano modificado por Altenum (NHC), extraterrestres evolucionados (YILL) y robots (EVO). Cada una de estas clases tiene sus propios niveles de vida, escudo, armadura y movilidad. Y además disponen de un armamento y habilidades diferenciadas. De esta forma, podremos elegir y personalizar el héroe que más se ajuste a nuestra forma de jugar.

Sin duda, el punto fuerte de *HIVE: Alternum Wars* y lo que hace que su propuesta sea realmente original son los Hexadiums. Ése es el nombre que reciben las arenas donde tienen lugar sus batallas online. Escenarios de combate con forma hexagonal divididos en seis zonas, cada una con su propia gravedad, diferentes plataformas, escondites y espacios abiertos. Este aspecto, sumado a la frenética velocidad de movimiento de la que disponen los personajes (que incluso cuentan con jet packs), da como resultado una jugabilidad vertiginosa en la que pestañear puede hacernos perder la contienda. Pero no todo va a ser jugar en red. El juego dispone además de un modo local, que se puede disfrutar tanto solo como con amigos, llamado Supervivencia. En éste debemos escoltar una máquina que recolecta minerales mientras oleadas de enemigos nos hacen la vida imposible. Administrar nuestro armamento y habilidades será fundamental para avanzar, ya que la curva de dificultad es bastante inclinada. Aún así, echamos en falta una mayor variedad de modos...

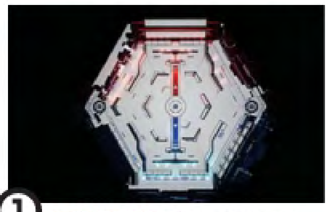


En su faceta multijugador afrontaremos batallas 5vs5 con los modos Rey de la colina y Duelo por equipos.



El modo Supervivencia es realmente duro así que recomendamos jugar acompañados.

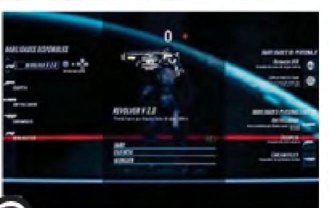
UN COMBATE ORIGINAL Y MUY PERSONALIZABLE



1 **HEXADIUMS.** Garantizan unos duelos realmente locos. Aprende a moverte por ellos con agilidad y tendrás media batalla ganada.



2 **CLASES.** Cuatro disponibles y tres bloqueadas al comienzo de la partida. Además de dos que llegarán próximamente al juego.



3 **PERSONALIZACIÓN.** Una vez elegida la clase podemos personalizar tanto las armas como el aspecto de nuestro personaje.



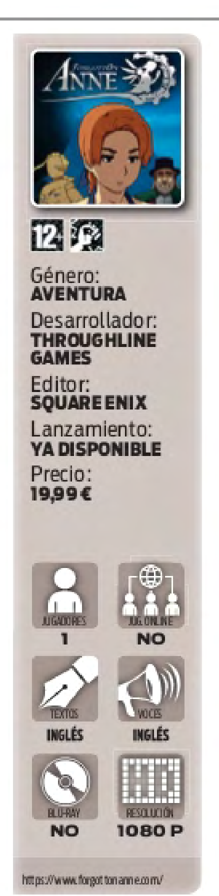
VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su jugabilidad, original y acelerada, hace que la experiencia sea realmente adictiva.

» LO PEOR
Se echa de menos una mayor variedad de modos tanto en red como en local.

Nota	Apartado
70	**» GRÁFICOS** Dentro de los estándares de una producción independiente.
70	**» SONIDO** Es quizá el aspecto con menos personalidad del juego, pero cumple.
78	**» DIVERSIÓN** La frescura de su jugabilidad y el ritmo de las batallas la garantizan.
75	**» DURACIÓN** Dominar los personajes y sus habilidades te tomará varias horas.

NOTA 73 Si te gustan los hero shooter y quieres probar algo diferente y frenético, la propuesta de Catness Game Studio es para ti.





■ *Forgotton Anne* es una aventura de corte cinemática con una dirección artística soberbia.

EL CINE DE **ANIMACIÓN,** EN FORMATO INTERACTIVO

Forgotton Anne

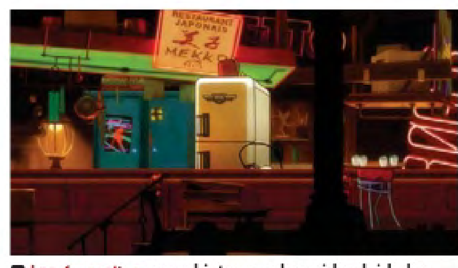
Forgotton Anne nos traslada a un mundo de objetos olvidados que han cobrado vida, pero tras conocerlos, está claro que nunca los olvidaremos.

Protagonizar una película de animación es la atractiva propuesta del debut de Throughline Games, un estudio danés al que seguiremos la pista en el futuro viendo la calidad que destila su ópera prima. *Forgotton Anne* entra por los ojos gracias a una dirección artística soberbia que sigue los pasos del Studio Ghibli y, aunque sea una aventura de corte cinemático, cuenta con mecánicas jugables que lo alejan de títulos más contemplativos, como los de Telltale, por ejemplo.

La receta de esta aventura incluye ingredientes para todos los gustos. La trama quizás sea el condimento principal. Nuestra heroína vive en un mundo al que han ido a parar los objetos olvidados por los humanos y que, además, han cobrado vida. Anne, conocida como la *enforcer,* tiene la capacidad de manipular y aprovechar las capacidades del anima, una especie de fuente de energía, lo que le permite resolver los numerosos puzles a los que hacemos frente. También nos encontramos con una buena ración de plataformas al estilo del clásico *Prince of Persia*, aunque más que un reto sirven para ofrecernos un desarrollo más variado. La toma de decisiones es la guinda del suculento pastel. Algunas son simples elecciones en los diálogos que poco afectan al desarrollo, pero otras nos pueden llevar a disfrutar, o no, de los distintos finales de la historia. El buen gusto en el diseño de los personajes y los escenarios o la espectacular banda sonora también ayudan, pero es la suma de todo lo que da forma a una aventura realmente inolvidable, creando un universo de cuento del que no nos gustaría salir nunca.



■ Anne tiene habilidades geniales, como unas alas con las que alcanzar zonas elevadas o planear en las caídas.



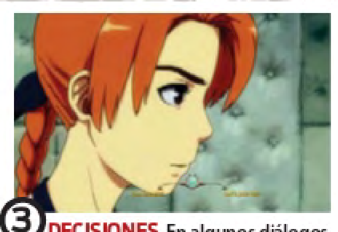
■ Los *forgotlings* son objetos que han sido olvidados por los humanos y que han cobrado vida en este mundo.

» UN **CÓCTEL JUGABLE** DE LO MÁS **ANIMADO**

① **PLATAFORMAS.** Suelen ser secuencias de lo más sencillas, pero son tan bonitas y nos recuerdan tanto a *Prince of Persia* que nos chiflan.



② **PUZLES.** Activando esta vista vemos las tuberías y el recorrido que sigue la energía para modificarlo y abrir nuevos caminos para Anne.



③ **DECISIONES.** En algunos diálogos podemos escoger entre dos opciones que pueden llevarnos a solucionar situaciones de distinta manera.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La dirección artística, la banda sonora, el argumento, su universo de cuento y los puzles.

» LO PEOR
Es corto. Los puzles más elaborados y las plataformas daban para más. Textos en inglés.

Nota	Apartado
85	**» GRÁFICOS** Técnicamente son simples, pero la dirección de arte es alucinante.
88	**» SONIDO** La banda sonora es excelente y las voces, en inglés, son de gran nivel.
81	**» DIVERSIÓN** La mezcla de puzles, plataformas y trama molan, pero la trama más.
70	**» DURACIÓN** Dura 6 horas. Tiene secretos y dos finales, pero no lo alargan mucho.
NOTA 80	**Un debut que apunta alto. Gran dirección artística, jugabilidad y trama. Con más tiempo y dinero harían maravillas.**





Género: **DEPORTIVO/ ARCADE**
Desarrollador: **ROLL7**
Editor: **505 GAMES**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **14.99 €**

JUGADORES **1-4** · JUG. ONLINE **8** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO** · BLU-RAY **NO** · RESOLUCIÓN **1080P**

https://www.laserleaguegame.com/es



■ Su estética nos transporta a un futuro en el que el deporte es épico y molón a partes iguales.

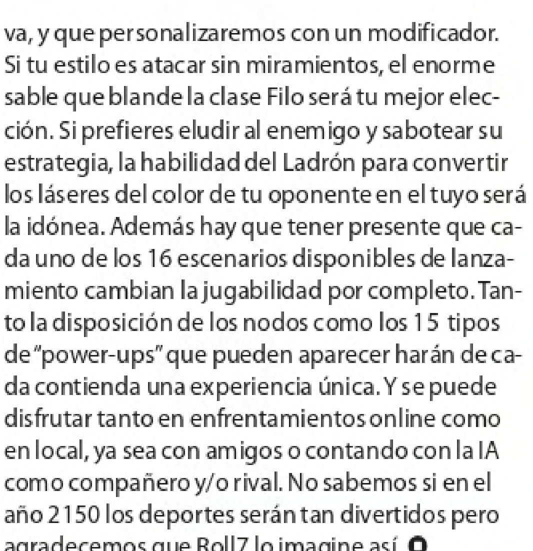
EL **ARCADE HA MUERTO**... LARGA VIDA AL ARCADE

Laser League

Roll7, creadores de la serie *OlliOlli*, demuestran una vez más su maestría para convertir una idea sencilla en un juego rematadamente divertido.

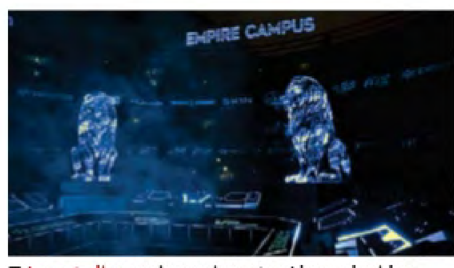
Laser League nos transporta a un emocionante deporte de contacto de alta velocidad en pleno año 2150. Éste enfrenta a dos equipos (de 2, 3 o 4 jugadores) para controlar los nodos que recorren la arena de juego con sus láseres mortales. Si tocas un laser del color del equipo contrario, mueres. Si tus compañeros no te reviven y caen también el equipo rival anotará un punto.

Parece sencillo, ¿verdad? Esa es la esencia de *Laser League*. Su base es minimalista. De hecho se controla con el stick de movimiento y un solo botón. Pero éstos son solo los cimientos sobre los que se sustenta una jugabilidad profunda y desafiante. Para empezar tenemos 6 clases de personaje (Filo, Asalto, Etéreo, Ladrón, Tiro y Shock). Cada una con su habilidad especial, ofensiva o defensiva, y que personalizaremos con un modificador. Si tu estilo es atacar sin miramientos, el enorme sable que blande la clase Filo será tu mejor elección. Si prefieres eludir al enemigo y sabotear su estrategia, la habilidad del Ladrón para convertir los láseres del color de tu oponente en el tuyo será la idónea. Además hay que tener presente que cada uno de los 16 escenarios disponibles de lanzamiento cambian la jugabilidad por completo. Tanto la disposición de los nodos como los 15 tipos de "power-ups" que pueden aparecer harán de cada contienda una experiencia única. Y se puede disfrutar tanto en enfrentamientos online como en local, ya sea con amigos o contando con la IA como compañero y/o rival. No sabemos si en el año 2150 los deportes serán tan divertidos pero agradecemos que Roll7 lo imagine así.





■ Que no te roce un laser del equipo contrario o irás al suelo. Captura nodos para vestir el campo de tu color.



■ Los estadios son impresionantes. Llenos de vida y diseñados con un detalle y mimo absoluto.

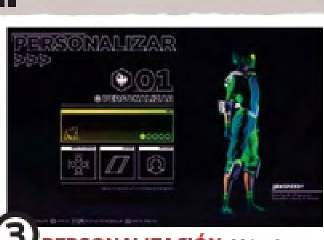
» ANTES DE PISAR EL **TERRENO DE JUEGO...**



① **ESTADIOS.** Cada escenario supone un reto diferente. Conocerlos a fondo y adaptar nuestro estilo será la clave para alcanzar la victoria.



② **CLASES.** Cada uno de los personajes disponibles tiene una función y objetivo específico en el campo. Elegidlas con cabeza.



③ **PERSONALIZACIÓN.** Más de 250 personalizaciones desbloqueables únicas harán que tu equipo tenga su propia personalidad y sea reconocible.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es accesible y sencillo de entender pero exige muchas horas para dominarlo.

» LO PEOR
A veces este tipo de juegos no generan el ruido y la comunidad que se merecen.

80	**» GRÁFICOS** Atractivos y sólidos como una roca aun en los momentos más caóticos.
80	**» SONIDO** Sentirás a los miles de seguidores que te animan en el estadio.
90	**» DIVERSIÓN** Sin lugar a dudas uno de sus puntos fuertes. Te costará soltar el mando.
85	**» DURACIÓN** La cantidad de mapas y clases te garantizan infinidad de horas.
NOTA 84	**Estamos ante uno de los mejores arcades multijugador de los últimos años. No te lo pienses y dale un oportunidad.**





■ El universo no es un lugar cálido ni pacífico. Prepara tus cañones y escudos para la batalla.

CUANDO **EXPANDIRSE** ES LA SOLUCIÓN... Y EL PROBLEMA

Phobos Vector Prime

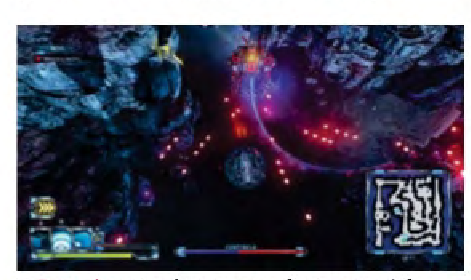
Gunstar Studio nos trae, de la mano de la iniciativa PlayStation Talents, un arcade ochentero con un nacimiento prematuro y ganas de crecer.

Phobos Vector Prime es un shoot'em up espacial con evidente carácter nostálgico, que mira a los ochenta y a sus locos arcades para recrear su tono y estética futurista. La acción nos transporta al año 2490. Una época marcada por la necesidad del ser humano de expandirse más allá del planeta Tierra en busca de recursos para su subsistencia. La ausencia de fronteras espaciales y la codicia de diferentes facciones desenboca en una guerra que no solo persigue la riqueza y el poder, sino el hundimiento de nuestra especie.

Aunque el plan de Gunstar Studio es centrar *Phobos Vector Prime* en su faceta de MOBA, este modo no está aún disponible. Lo que hoy analizamos es la campaña para un jugador con la que cuenta el título de lanzamiento. En esta encarnamos al piloto J. L. Brown, líder de Renegade (una de las tres facciones del "lore") que despierta de una hibernación inducida debido a una gran explosión. A lo largo de seis niveles debemos abrirnos paso entre oleadas de enemigos haciendo uso de nuestras armas y ventajas temporales, ya sea para defender una base durante un tiempo determinado o para destruir a poderosas embarcaciones enemigas que persiguen nuestra aniquilación a toda costa. A medida que avanzamos, el protagonista recaba información sobre el conflicto que acontece a su alrededor y su papel en el mismo. Una campaña demasiado corta y fácil de completar, que culmina de manera anticlimática y en la que la variedad de escenarios, enemigos, armamento y mecánicas brilla por su ausencia. Aun así, estaremos atentos a su evolución.



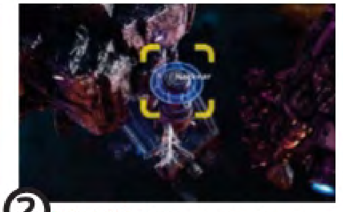
■ Los momentos de caos son muy entretenidos, lástima que no se den más a menudo durante la campaña.



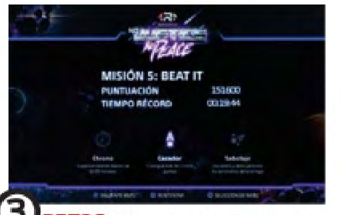
■ En ocasiones tendremos que enfrentarnos a "jefes finales". Si no gestionas tus ventajas tendrás problemas.

» LO QUE TODO BUEN **PILOTO** DEBE SABER

① **VENTAJAS.** Son el pilar estratégico del juego y un préstamo claro del género MOBA. Gestiónalas durante el combate para no perecer.



② **HACKEO.** Haremos uso de esta habilidad para extraer información de bases o reprogramar drones y convertirlos en competentes aliados.



③ **RETOS.** Con el fin de otorgar algo de rejugabilidad, el juego nos propone retos de puntuación, crono y recolección de objetos en cada nivel.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El control de la nave (y la cámara) es realmente fluido y nos adaptamos a él rápidamente.

» LO PEOR
Su escasa duración y dificultad lastran la experiencia y lo hacen poco rejugable.

75	**» GRÁFICOS** Correctos y sólidos pero bajo una dirección de arte monótona.
70	**» SONIDO** La BSO es repetitiva y demasiado desvinculada de la acción.
68	**» DIVERSIÓN** La jugabilidad es entretenida pero necesita más reto y variedad.
47	**» DURACIÓN** Aunque subsanable con expansiones y nuevos modos ahora es nula.
NOTA 65	El estudio tiene la intención de expandir el juego, pero a día de hoy la experiencia es muy breve y poco inspirada.



COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store



La segunda expansión de *Destiny 2*, llamada *El Estratega*, ya está disponible con nuevas misiones y equipamientos.

PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISPONIBLE | 19,99 €

DESTINY 2

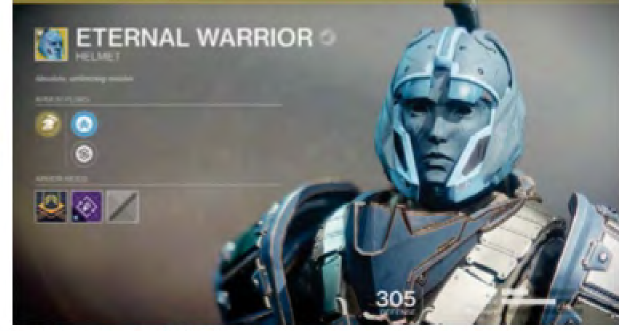
Expansión II: El Estratega

Ya está disponible desde el pasado 8 de mayo la Expansión II de *Destiny 2. El Estratega* continúa la aventura con una nueva historia. Ana Bray, una guardiana desaparecida, busca su pasado... Un pasado que podría perderse para siempre en los glaciares de Marte. Las guerras de la Edad de Oro han afectado las masas de hielo y los hielos han comenzado a derretirse, revelando el núcleo del Estratega Rasputín. Además, un antiguo ejército de la colmena al servicio del dios Xol quiere destruirlo. Ayuda a Ana a descubrir su pasado, y a destruir al gigantesco dios gusano de la colmena antes de que sea demasiado tarde. Además de nuevas misiones, aventuras y asaltos en un nuevo escenario (los citados glaciales de Marte), incluye nuevos equipamientos y armas (incluida una nueva arma reliquia: la jabalina Valquiria), un nuevo Cubil de incursión (Espira de estrellas) y acceso a nuevas arenas multijugador en partidas privadas. O

VALORACIÓN. **Nuevas misiones, aventuras y asaltos en un nuevo escenario: los glaciales de Marte.**



Los glaciares de Marte serán el escenario de una nueva y emocionante historia repleta de acción y momentos que enamorarán a los fans.



El Estratega también trae consigo nuevos equipamientos y armamento, como una nueva arma reliquia: la jabalina Valquiria.





PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

FOR HONOR

Temporada 6

La temporada 6 de *For Honor, Hero's March*, se lanza el 17 de mayo con una actualización que incluye un nuevo mapa, Beachhead, una renovación a fondo de los Héroes, una nueva característica llamada Visual Collection y otras novedades.

VALORACIÓN. **Novedades para intentar revitalizar este particular juego de acción. Lo mejor es que son gratis.**



PS4 | MILESTONE | VELOCIDAD | YA DISP. | 5,99 €

GRAVEL

King of Buggies

Los buggies son los vehículos todoterreno por excelencia y ahora se unen a las carreras de *Gravel*, con un control sencillo. Incluye un nuevo episodio de Off-Road Masters, en el que manejaremos hasta cinco nuevos vehículos.

VALORACIÓN. **Nuevos vehículos y un nuevo capítulo para su modo principal. Y todo a un precio razonable.**



PS4 | WARNER | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 2,99 €

LEGO MARVEL SUPERHEROES 2

Los Vengadores: Infinity War

Thanos invade Attilan para acabar con Black Bolt y los Inhumanos en un nivel de juego nuevo y completamente original. Desbloquearemos a Thanos, Corvus Glaive, Cull Obsidian, Proxima Midnight, Ebony Maw, Hulkbuster 2.0 y Groot.

VALORACIÓN. **Aunque el título pueda ser algo "engañoso", este DLC mantiene el nivel de los anteriores.**



PS4 | BANDAI NAMCO | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 9,99 €

■ SWORD ART ONLINE: FATAL BULLET

Ambush of the Imposters

Ya está disponible la primera actualización de *SAO: Fatal Bullet*, que amplía el contenido del juego original con un nuevo arco argumental, con su propia mazmorra y jefes finales. Además, en *Ambush of the Imposters* podemos manejar nuevos personajes como Dyne, Yamikaze y MusketeerX. También incluye una nueva modalidad offline, llamada Bullet of Bullets, que nos permite utilizar nuestros personajes personalizados para enfrentarnos a Kirito y a otros personajes. Y un multijugador 4 vs 4 (disponible para los modos Héroe y Avatar), centrado en los combates PvP y sin jefes finales.

VALORACIÓN. Una nueva mazmorra con sus jefes finales, nuevos modos de juego, más opciones de personalización... Merece la pena.



PS4 | SQUARE ENIX | LUCHA | YA DISPONIBLE | 19,99 €

■ DISSIDIA: FINAL FANTASY NT

Paquete de Armas

Este Paquete de Armas permite a los 27 personajes del juego equipar su cuarta arma: Sefirot su Filo de Resurrección, Vaan su Hoja de Platino, el Sombrero de Esplendor de Kefka, la Hiperion de Squall... Todas estas armas también pueden comprarse por separado y es necesario tener una copia actualizada de *Dissidia: Final Fantasy NT*. Este pack es independiente del Pase de Temporada, que ya está disponible por 29,99 euros y que ofrece un total de seis nuevos personajes (como Vayne Carudas Solidor de *Final Fantasy XII*), cada uno con dos apariencias y armas adicionales más, y una mini BSO en formato digital con cinco temas de la versión de consola y del arcade.

VALORACIÓN. Nos parece algo caro para ser sólo armas (aunque si te das prisa, puedes pillarlo con descuento si eres usuario de PS Plus), pero si eres muy fan...



PS4 | UBISOFT | ACCIÓN | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ THE DIVISION

Actualización 1.8.1

Tras la actualización 1.8 llamada *Resistencia*, Ubisoft ya tiene lista la 1.8.1, que aparte de corregir errores, incluye también dos nuevos eventos globales: Blackout y Onslaught, disponibles a finales de abril y finales de mayo respectivamente. Además, en dichos eventos globales se pueden conseguir más equipamientos confidenciales específicos de cada grupo y las misiones Legendarias tienen ahora un 20 % más de posibilidades de ofrecer equipamiento confidencial como recompensa. También trae más de 40 nuevas condecoraciones. Y se ha añadido la dificultad Legendaria a las misiones del Apartamento de Amherst y la Gran Estación Central.

VALORACIÓN. Esta actualización corrige algunos "bugs" e incluye algunos interesantes añadidos a *Resistencia*, además de dos nuevos eventos globales.

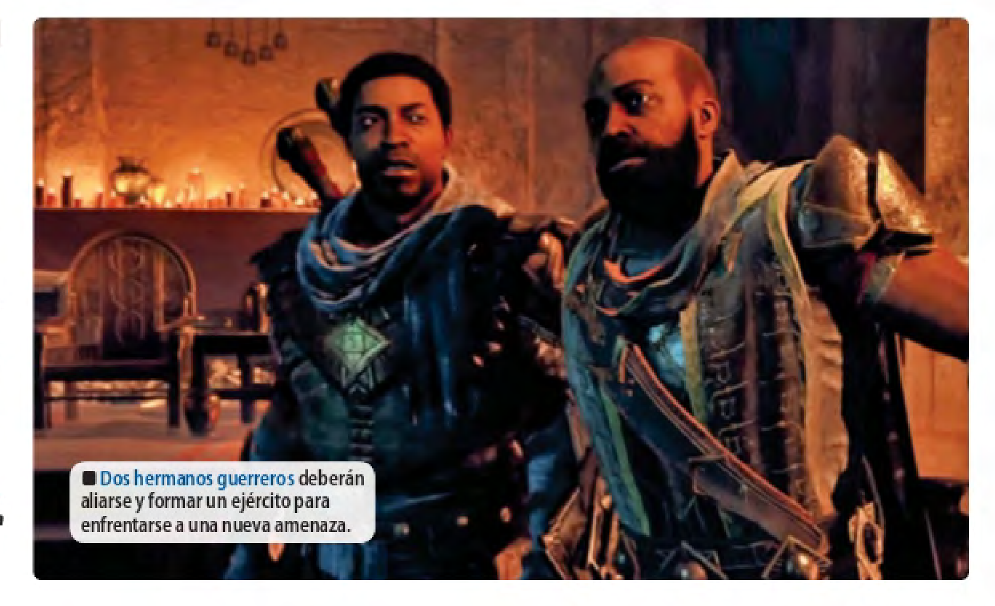
PS4 | WARNER | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 14,99 €

■ SOMBRAS DE GUERRA

La Desolación de Mordor

La Desolación de Mordor es el título de la nueva expansión de la historia de *Sombras de Guerra*, disponible desde el 8 de mayo. En esta expansión acompañaremos a Baranor, capitán de Minas Ithil, que ha logrado escapar de la destrucción de la ciudad y se ha reunido con su hermano perdido, Serka. Los dos guerreros deberán trabajar juntos para reunir un ejército de mercenarios y combatir una nueva amenaza de orcos procedentes del Este a través de la región desértica de Lithlad, en un intento de conquistar la impresionante fortaleza de Shindrâm.

VALORACIÓN. La última expansión de historia de *Sombras de Guerra* mantiene el nivel. Está incluida en el Pase de Expansión junto a *La Espada de Galadriel*. Si los compras juntos, sale algo más barato.



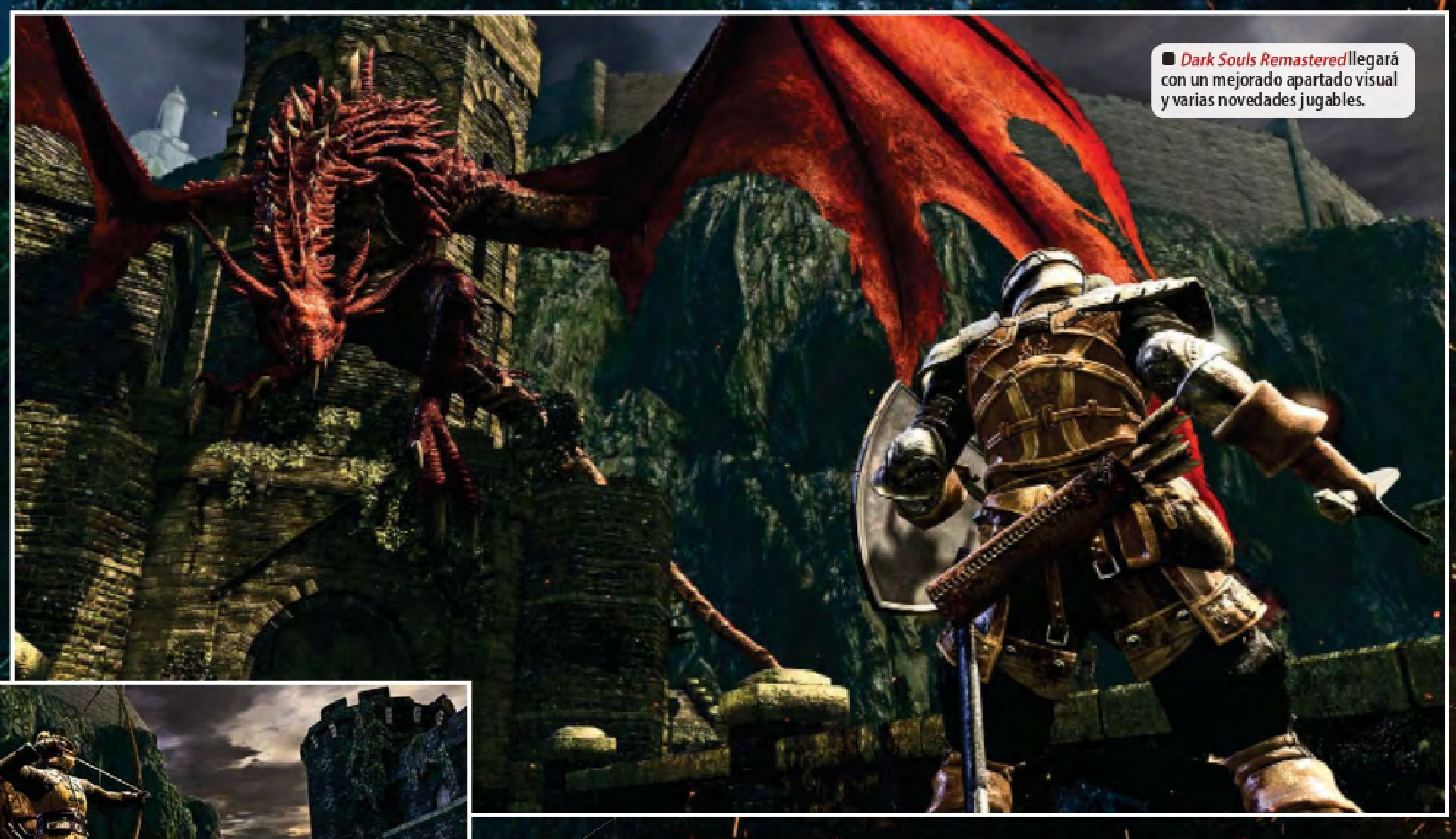
■ Dos hermanos guerreros deberán aliarse y formar un ejército para enfrentarse a una nueva amenaza.



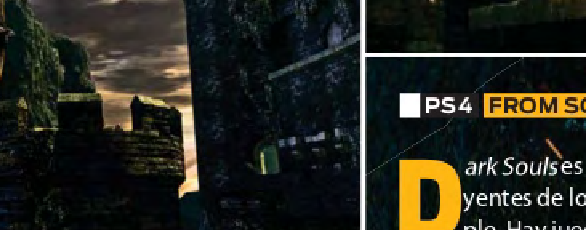
EL REGRESO DEL JUEGO MÁS INFLUYENTE DE LA DÉCADA

DARK SOULS™ REMASTERED

Dark Souls se ha convertido en un adjetivo que acompaña a todo tipo de aventuras, alegando que tal o cual juego es el _Dark Souls_ de dicho género. Es cansino, sí, pero cierto. Por suerte, este "remaster" nos recuerda por qué es un juego tan importante.



Dark Souls Remastered llegará con un mejorado apartado visual y varias novedades jugables.





PS4 | FROM SOFTWARE | ROL DE ACCIÓN | 25 DE MAYO

Dark Souls es uno de los juegos más influyentes de los últimos tiempos. Así de simple. Hay juegos que, sencillamente, definen el género al que pertenecen. *Doom* es el shooter por excelencia, *Street Fighter II* la lucha en persona, *GTA III* el padre de los mundos abiertos, los puzles no se entenderían sin *Tetris* y *Resident Evil* inventó los survival horror. Luego están los juegos que crean subgéneros y con los que se bautiza al resto de aventuras del mismo tipo, como los *roguelike* de los que hablamos en este mismo número o los *metroidvania*.

***Dark Souls* ha creado su propio subgénero** y sabemos que es cierto porque con el hecho de atribuirle su nombre a otro juego sabemos perfectamente de qué estamos hablando. Lo primero a lo que todo el mundo alude cuando habla de la genial obra de From Software es a su elevada dificultad. Es cierto, es endiabladamente difícil, pero su gran virtud es que todas las penurias por las que nos hace pasar son un aprendizaje que siempre resulta justo y satisfactorio. Justo, porque no eleva su dificultad de formas artificiales poniendo decenas de enemigos en pantalla u obligándonos a esquivar miles de balas como en un bullet-hell. Los cientos de muertes que sufrimos tienen, en el 99% de los casos, un único culpable: el jugador. Y satisfactorio porque la lección aprendida siempre nos servirá para sobrevivir en el futuro de nuestra aventura. Así, *Dark Souls* recordó a los más veteranos los gratificante que resultaba superar los desafíos casi imposibles de algunos

El alma jugable de From Software

EL ESTUDIO JAPONÉS cuenta con un catálogo algo desconocido, pero realmente variado. Suya es la saga *Armored Core*, un clásico de la acción con robots gigantes y también cuentan con rarezas como *Evergrace* o juegos de culto como *Shadow Tower*, que ya mostraba muchos de los elementos jugables que han dado fama a los *Souls*. Lo más llamativo, sin embargo, es que el estudio siempre ha confiado en esta fórmula de alta dificultad, combates lentos y muy estratégicos y pocas pista jugables y argumentales para los jugadores. El éxito de la mayoría de sus creaciones, eso sí, fue bastante escaso hasta que los usuarios comprendimos que lo que estaban haciendo era algo único y genial. Y es que siempre cuesta mucho trabajo derribar los muros de lo establecido.



King's Field IV

Esta aventura en primera persona fue la última entrega de una saga que ya contaba con una atmósfera y una jugabilidad muy similares a la saga *Souls*.



Demon's Souls

Dark Souls y esta aventura resultan indistinguibles en lo jugable y lo visual. Lo único que cambió entre ambos juegos, al margen de mejoras, fue el nombre.



Dark Souls

Considerado como uno de los mejores juegos de la historia, esta obra maestra tiene unos combates, exploración, ambientación y trama impecables.



Dark Souls II

Sin la batuta de Hidetaka Miyazaki esta secuela está considerada la entrega más floja de la saga. Lo es, pero eso no quita para no hablemos de un juegazo.



Bloodborne

Esta nueva IP, exclusiva de PS4 agilizó los combates de la saga *Souls*, eliminó casi por completo los escudos y añadió armas de fuego. Es otra barbaridad jugable.



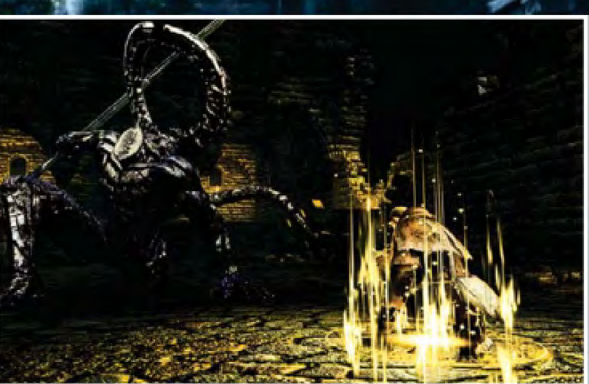
Dark Souls III

La conclusión de la saga se convirtió en el juego con mejores ventas, durante su lanzamiento, en la historia de Bandai Namco. Otra joya inolvidable del rol nipón.

clásicos de los 80 y los 90. Al mismo tiempo, demostró a los más jovencitos que sentir frustración jugando o que no siempre te lleven de la mano puede resultar divertidísimo.

Pero *Dark Souls* es mucho más que una dificultad endemoniada y supuso todo un soplo de aire fresco jugable cuando se lanzó en 2011. From Software fue capaz de contarnos una historia genial y de crear un universo increíblemente rico sin casi decir una palabra. La relación del jugador con el mundo de juego, el ensayo y error en la utilización de distintos ítems, la descripción de los mismos en el menú o el descubrimiento de nuevos lugares y criaturas es lo que va conformando la trama. La posibilidad de dejar mensajes a otros jugadores, comunicándonos de una forma no directa ni inmediata sino creando una especie de mundo compartido incluso influyó en el diseño de las opciones del botón Share de PS4, como reconoció el propio Shuhei Yoshida, presidente de Sony Worlwide Studios. El diseño de niveles fue otro de sus puntos fuertes. Hacía gala de un mapa gigantescos que estaba sorprendentemente bien interconectado, en el que íbamos desbloqueando atajos que nos permitían ahorrar una gran cantidad de tiempo al movernos por Lordran. La verticalidad del mapeado, que lo mismo nos hacía descender a las profundidades del mundo que ascender a los cielos, siempre nos dejaba con la sensación de estar descubriendo lugares únicos. Eso es algo que muy pocos juegos han logrado igualar. El sistema »









de subida de nivel, en el que debemos acampar en una hoguera para poder obtener las mejoras y en el que la muerte significa perder toda la experiencia obtenida hasta que logremos volver a por ella es otro elemento muy imitado, como se pudo ver en el glorioso *NieR: Automata*, por ejemplo. Y no nos olvidamos de su revolucionario multijugador, que permite invocar a otros para que nos ayuden a superar los momentos más complicados... o ser invadidos (o invadir) la partida de otro jugador para hacerle la "puñeta".

La "cabezonería" de From Software e Hidetaka Miyazaki es, además, realmente sorprendente en la historia del desarrollo de *Dark Souls*. Echando la vista atrás, aunque *DS* sea la obra culmen, podemos encontrar casi todos los elementos jugables y artísticos de los que hemos hablado en las cuatro entregas de la saga

El ataque de los clones

CUANDO UN JUEGO TIENE TANTO ÉXITO y despierta la admiración unánime de crítica y público, lo normal es que le salgan imitadores. Desde que *Dark Souls* fue lanzado en 2011, el catálogo de PS4 se ha llenado de clones de todo tipo. Algunos han sido copias sin más, mientras que otros han sabido aportar su visión y dotarlos de personalidad propia. Actualmente hay muchos títulos que beben de los *Souls*, pero es que aún nos esperan montones de juegos similares en los próximos meses.

Clones en proceso


THE GAME KITCHEN 2018

Blasphemous

Estos sevillanos arrasaron en Kickstarter con una aventura que parece ambientada en una versión más oscura y demoníaca de la Semana Santa española.


BANDAI NAMCO 2018

Code Vein

En esta aventura de ambientación postapocalíptica encarnaremos a poderosos vampiros e iremos acompañados por aliados controlados por la IA.


MOTION TWIN 2018

Dead Cells

Este clon no se limita a "fusilar" los combates de los *Souls*, sino que también introduce muchos elementos jugables de las aventuras de corte "roguelike".


WHITE RABBIT 2018

Death's Gambit

Una ambientación alienígena y medieval parece extraña, pero tiene una pinta realmente tremenda. Combates contra monstruos y criaturas gigantescas.

Clones en el mercado


DECK 13 2014

Lords of the Fallen

Una copia impersonal que, sin embargo, supo añadir una grata novedad: un multiplicador de experiencia que obteníamos al no descansar en hogueras.


TEAM NINJA 2017

Nioh

El mejor clon de los *Souls* hasta la fecha. Estaba ambientado en Japón en el año 1600 y luchábamos contra demonios geniales, pero era mucho más lineal.


SKA STUDIOS 2016

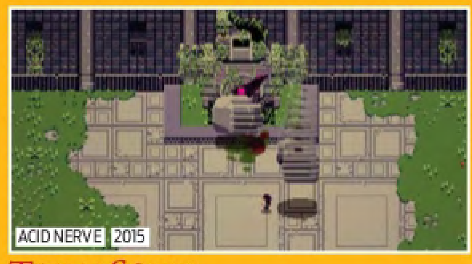
Salt and Sanctuary

Este clon con un apartado visual en 2D con dibujos hechos a mano nos permitía usar más de 600 armas y su árbol de habilidades era más grande que Yggdrasil.


DECK 13 2017

The Surge

Seguía los pasos de los *Souls* al dedillo, pero los combates nos permitían cercenar miembros a nuestro antojo y tenía una ambientación de ciencia-ficción.


ACID NERVE 2015

Titan Souls

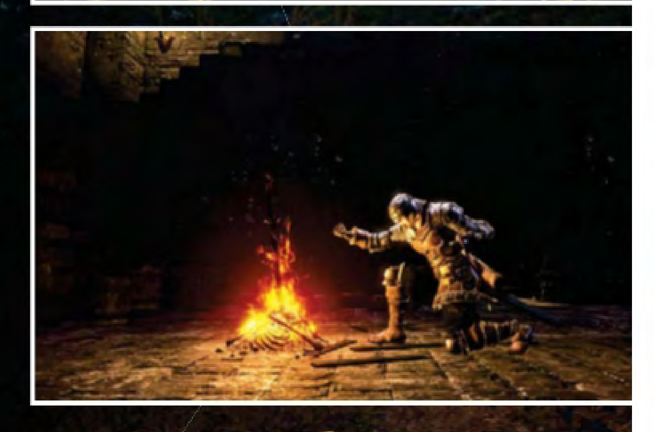
Esta aventura indie se centraba en los combates contra jefes finales. Debíamos derrotar a 19 titanes haciendo uso de una única flecha de nuestro arco.



Lordran lucirá mejor que nunca en esta remasterización que ningún fan de la saga debería perderse.

La "cabezonería" de From Software repitiendo una y otra vez la misma fórmula hasta obtener el merecido éxito es realmente admirable.





King's Field y, sobre todo en *Demon's Souls*. Sin embargo, ninguno de los cinco juegos fue un éxito de ventas puesto que rondaron las 100.000 copias vendidas de media. La creencia del estudio japonés en que tenían un diamante entre manos les llevó a insistir y a crear *Dark Souls* que, finalmente, consiguió obtener las ventas que merecía, inaugurar una trilogía histórica y dar lugar al también genial *Bloodborne*.

Dark Souls Remastered llegará el próximo 25 de mayo a PS4 con todas estas virtudes de las que hemos hablado junto a varias mejoras. Las más obvias serán las gráficas, alcanzando los 1080p y los 60 fotogramas por segundo en la versión de PS4, mientras que en Pro, además, se verá a 4K reescalados. Así, disfrutaremos de una experiencia más fluida que nunca, ya que el original no pasó de los 30fps. El número de jugadores online, además, pasará de un máximo de cuatro a seis, por lo que la arena incluirá combates 3vs3. También podremos crear salas multijugador con contraseña, para poder jugar con los amigos. Incluso podremos disfrutar de pequeños cambios jugables, como poder cambiar de pacto en las hogueras en lugar de tener que acudir al personaje en cuestión, por ejemplo. Obviamente, también incluirá el DLC *Artorias of the Abyss*, lo que hará que nuestra aventura sea aún más larga. Así, esta remasterización será la opción perfecta para disfrutar de esta obra maestra, especialmente para todos aquellos que no pudieron disfrutarla en su día. Los que sí lo jugaron, difícilmente se podrán resistir a revivir la que, como decíamos, es una de las aventuras más influyentes de la última década con un apartado visual aún más atractivo y adaptado a la potencia de PS4.



El fenómeno de los roguelike

Una historia de muertes y mazmorras

Con la muerte por bandera y una vida entre mazmorras, el género roguelike esconde una historia apasionante, la de un grupo de pirados que ha influenciado a toda la industria.

Una de las palabras más repetidas de los últimos años en la industria del videojuego, especialmente en el desarrollo independiente, es *roguelike*. Tal y como sucede con el término *metroidvania*, el origen de roguelike lo encontramos en un juego que, básicamente, inauguró un nuevo subgénero y que ha logrado influenciar las creaciones de nuevos desarrolladores casi 40 años después de su lanzamiento. Hablamos, claro, de *Rogue*.

Corría el año 1980 cuando Michael Toy y Glenn Wichman lanzaron *Rogue*, de forma gratuita, para el sistema Unix. Como buena parte de los chavales de aquella época, ambos estaban entusiasmados con *Dragones y Mazmorras*, el juego de tablero, lápiz y papel, y con las primeras aventuras de texto para ordenadores, como *Colossal Cave Adventure*. Los dos se conocieron estudiando en la Universidad de California en Santa Cruz y pronto decidieron que querían hacer un juego de aventuras, pero con una mayor rejugabilidad. Así fue como idearon la generación aleatoria de mazmorras, utilizando el sistema procedimental que hoy vemos en montones de videojuegos. La interfaz gráfica, eso sí, resultaba muy simple, utilizando el código ASCII. Básicamente, cada elemento del juego estaba representado por una letra del código, como la arroba para mostrar al jugador o los puntos para determinar cada una de las casillas vacías en las que se dividía el mapeado. Esta pobreza visual, que invitaba al uso de la imaginación de los jugadores, fue el precio que pagaron sus creadores al gastar buena parte de la memoria de los ordenadores de la época en las mecánicas jugables.

La muerte permanente fue otro de los pilares sobre los que se asentó la experiencia de juego. Así, si nuestro héroe perecía, había que empezar la aventura desde el principio. Epyx, una de las desarrolladoras más importantes de California en la década de los 80 y creadores de joyas posteriores como *California Games* o *Barbarian*, se puso en contacto con los creadores de *Rogue* para crear distintos ports del juego con una interfaz gráfica más puntera.

Aunque, lógicamente, el juego era mucho más bonito, no cosechó un gran éxito. Eso sí, su legado aún perdura en nuestros días. Es más, tal y como avanzábamos al comienzo de este reportaje, este tipo de juegos está viviendo una segunda edad de oro en los últimos años.

La definición del género es bastante polémica, sin embargo. Durante muchos años no hubo consenso para determinar qué juegos podían ser considerados roguelike y cuáles no. Así, en la Conferencia Internacional de Roguelike para diseñadores, celebrada en Berlín en 2008, los expertos en el tema crearon una clasificación que nos permite discernir si un juego pertenece o no al subgénero de los roguelike. En realidad, tampoco se quisieron mojar demasiado, ya que la clasificación, llamada "la Interpretación de Berlín" (nombre molón donde los haya y que parece dotar de cierto empaque al tema) sólo es una guía para que podamos otorgar una puntuación a cada juego y así determinar si tiene muchos de los elementos de un roguelike aunque, como avisaban sus creadores, eso no lo convertiría de forma automática en un roguelike. Vamos, que es un club tremendamente selecto. La Interpretación de Berlín distingue entre dos grupos de elementos. En los de gran valor encontramos la generación aleatoria de mazmorras, la muerte permanente de nuestro protagonista, un sistema de combates por turnos, la necesidad de que todas las acciones sean realizables en cualquier momento (así no valdría colocar una tienda o cualquier otra mecánica jugable que sólo sea accesible en una zona o momento determinado), que su jugabilidad sea emergente (que ten- »

ORÍGENES DEL FENÓMENO

DRAGONES Y MAZMORRAS, el juego de rol de tablero, es el verdadero germen del género roguelike. El interés por trasladar este tipo de aventuras del papel a la pantalla fue el embrión creativo para el género. Si hablamos de videojuegos, los precursores fueron los *dungeon crawlers* o juegos de mazmorras, como *pedit5*, creado en 1975. De esa mezcla surgieron los roguelike. *Rogue* (1980) no fue el primero, pero sí el más popular y el que ha acabado por dar nombre al género. Otros grandes éxitos de la época, y padres también de lo que vendría después, fueron *Moria* (1978) y *Hack* (1982). Para intentar darle más lustre a estas propuestas jugables, compañías como Epyx crearon ports de *Rogue* para plataformas más potentes como Atari ST haciendo uso de una interfaz gráfica más espectacular, pero no tuvieron mucho éxito. Aunque los japoneses no se sumaron al fenómeno, sí que encontramos clásicos en la historia de PlayStation con elementos roguelike, como el genial *Dark Cloud* (2000).

ARK CLOUD



MORIA



ROGUE



ROGUE ATARI ST



HACK

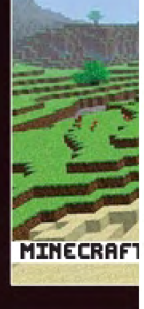
INFLUENCIADOS POR LOS ROGUELIKES

PARA QUE UN JUEGO SEA CONSIDERADO ROGUELIKE hace falta que cumpla con una enorme cantidad de requisitos. Hablamos de ellos durante este reportaje, así que no vamos a detenernos aquí para explicarlos. Lo que está claro es que la influencia de muchos de los elementos que conforman este tipo de juegos sí que ha traspasado las fronteras del género para aterrizar en otras aventuras.

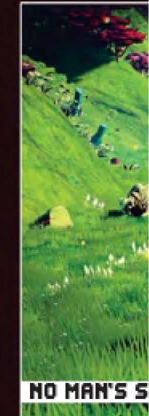
La característica que más ha calado, sin duda, ha sido la generación procedimental de contenidos. Esto es, básicamente, la capacidad que tiene un algoritmo, creado para la ocasión, de generar contenido aleatorio. Lo más normal es que sean los propios niveles en los que se desarrolla la aventura. Es un tipo de diseño que, lógicamente, no resulta perfecto. Cuando se crea un universo, literalmente, tan ambicioso como el de *No Man's Sky*, resulta imposible para sus diseñadores tener el control absoluto sobre miles de millones de planetas. Una creación de niveles a mano, obviamente, permite que el diseño sea más atractivo. Eso, sin embargo, está cambiando y lo hará aún más en el futuro.

Pero la generación procedimental también puede centrarse en otros aspectos, como las armas aleatorias de *Borderlands*, que nos ofrecían todo tipo de cachivaches y municiones. Algo que, por cierto, esperamos que sea aún más bestial en la tercera entrega. En *Minecraft*, por ejemplo, hay mucho de la generación procedimental y las capacidades de construcción de un roguelike como *Dwarf Fortress*. El caso de *XCOM 1 y 2* es tremendo. Tienen muchos elementos roguelike, como escenarios aleatorios, muerte permanente, combate por turnos, casillas,... y sin embargo, al incluir otros sistemas jugables separados, como la construcción de la base, la investigación de nuevo equipo,...

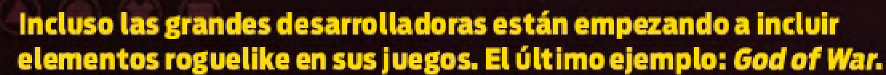

BORDERLANDS


MINECRAFT


XCOM 2


NO MAN'S SKY





Incluso las grandes desarrolladoras están empezando a incluir elementos roguelike en sus juegos. El último ejemplo: *God of War*.

gamos muchas opciones de completar un mismo objetivo), la necesidad de aprovechar los recursos que obtenemos para sobrevivir (como la obligación de comer para no morir de hambre), un enfoque en la jugabilidad "hack and slash" y, por último, que la función de los objetos que encontramos al explorar también sea aleatoria en cada partida. Además, la clasificación también incluye otros factores que otorgan menos puntuación para ser considerados roguelike, como controlar a un único personaje, que los enemigos dispongan de las mismas habilidades que el jugador, combates de estilo táctico, un mapeado dividido en casillas o que los escenarios deben ser mazmorras y no entornos naturales, por ejemplo. Como veis, hacen falta montones de requisitos para considerar que un juego sea roguelike y, aún así, la denominación no está garantizada si los cumplimos todos.

El rebrote de los roguelike en el año 2000 tras una temporada en el olvido ha ocasionado la creación de otra denominación, los *roguelike-like*, también llamados *rogue-lite*. Se trata, básicamente, de juegos que incluyen algunos elementos de los roguelike y los trasladan a otros géneros que nunca habían formado parte del mundillo. Uno de los ejemplos más conocidos, aunque no el primero, es *Spelunky*, que incluyó escenarios aleatorios y muerte permanente en un juego de plataformas que, por lo tanto, no cumplía con buena parte de las condiciones para ser considerado un roguelike puro. El éxito de *Spelunky* y de otros juegos como *Strange Adventures in Infinite Space* ha generado una tendencia en la industria independiente que continúa de absoluta actualidad. El catálogo de PS4 no sólo está repleto de juegos roguelike sino que en el horizonte de lanzamientos se avecina una nueva oleada de títulos que prometen mantener esta moda en plena forma durante mucho tiempo. Incluso las grandes desarrolladoras están empezando a incluir algunos elementos roguelike en juegos que nada tienen







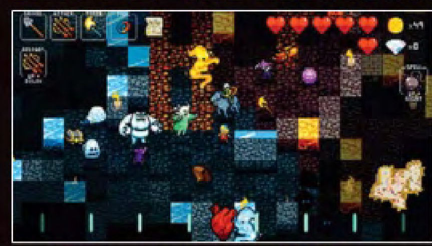
que ver con el género. El ejemplo más reciente que se nos viene a la cabeza, y no es de lejos el único, es *God of War*. En la última aventura de Kratos podemos visitar varios reinos de la mitología nórdica. Uno de ellos, completamente opcional para el devenir de la historia, es Niflheim. Allí nos encontramos con el Taller de Ivaldi, un laberinto que se genera de forma aleatoria cada vez que entramos en él. Así, la ubicación de los cofres, de los enemigos, las trampas o el propio diseño de cada sección del laberinto cambia en cada nueva incursión. No hay muerte permanente, por supuesto, pero sí que perdemos todos los recursos obtenidos y los objetos que obtenemos de los enemigos, que también cambian en cada nueva ocasión, al morir. Es una prueba más de que la influencia de los roguelike está traspasando las fronteras del desarrollo independiente y de que, muy probablemente, muchas de sus mecánicas han llegado para quedarse, incluso en la industria *mainstream*.

Pero, ¿por qué han resurgido los roguelike y por qué desaparecieron en su día? La razón principal para ambos fenómenos, aun-

GRANDES EXPONENTES EN PS4

EL CATÁLOGO DE PS4 es tremendamente variado y, sin embargo, llama muchísimo la atención que un género tan concreto y especial como los roguelike tenga una presencia tan abrumadora en la consola. Es, como comentábamos, fruto de la moda que ha planeado, y aún perdura, sobre el desarrollo independiente. Así, nos encontramos de todo, desde juegos que tratan de mantener lo más vivo posible el legado del mítico *Rogue* hasta juegos que incluso llegan a parodiarlo o aventuras que cambian completamente de tercio para resultar más refrescantes.

CRYPT OF THE NECRODANCER



BRACE YOURSELF GAMES | PS4-PS VITA | 2016

Esta original propuesta nos obliga a sincronizar nuestros ataques y acciones con el ritmo de la música, lo que aumenta un multiplicador de daño.

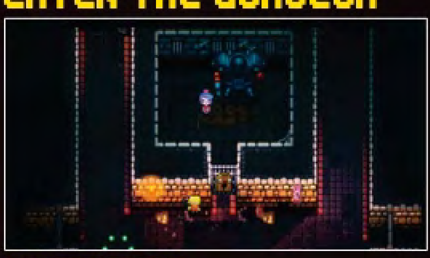
DARKEST DUNGEON



RED HOOK STUDIOS | PS4-PS VITA | 2016

Esta mezcla de combates por turnos y en tiempo real tiene elementos muy originales, como las aflicciones, que evalúan el estrés de los héroes.

ENTER THE GUNGEON



DODGE ROLL | PS4 | 2017

El mundo roguelike se mezcla con un shooter de corte "bullet hell", en el que debemos esquivar decenas de balas. El modo cooperativo es genial.

NUCLEAR THRONE



VLAMBEER | PS4-PS VITA | 2015

Con hasta 12 personajes controlables, este shooter roguelike tiene un sistema de mutaciones que desbloquea mejoras para nuestro héroe.

ROGUE LEGACY



CELLAR DOOR GAMES | PS3-PS4-PS VITA | 2014

Este plataformas roguelike nos pone en la piel de un héroe que al morir deja su legado genético, en forma de mejoras, a sus descendientes.

SPELUNKY



MOSSMOUTH LLC | PS3-PS4-PS VITA | 2013

Encarnar a un espeleólogo en busca de tesoros por todo tipo de cuevas parece fácil, pero hay trampas, muerte permanente, enemigos, etc...

THE BINDING OF ISAAC

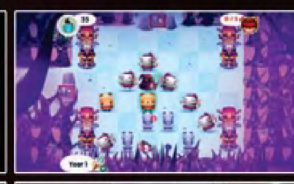


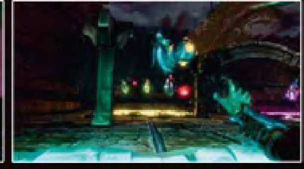
NICALIS | PS4-PS VITA | 2014

Explorar el sótano de nuestra madre para acabar con su corazón es el objetivo de este "twin stick shooter" que goza de una dificultad endiablada.

OTROS TITULOS







La lista de buenos roguelike es tan grande que no nos han cabido todos en nuestro repaso. Por eso, también queremos destacar algunos que se nos han quedado en el tintero como *Don't Starve* y *Road not Taken* que incluyen elementos de supervivencia y de puzles respectivamente o dos muy buenos desarrollos españoles, como *Inmortal Redneck* y *Ziggurat*, dos shooters en primera persona que resultan tremendamente adictivos.

ROGUELIKE EN CAMINO

AWAY- JOURNEY TO THE UNEXPECTED



Con un apartado gráfico al más puro estilo Toriyama, u otros animes de la década de los 90, este roguelike en primera persona nos trasladará a un colorido mundo de fantasía en el que habrá que luchar contra montones de criaturas. Una de las mecánicas más interesantes será la posibilidad de reclutar a muchos de los personajes con los que nos encontramos.

CHILDREN OF MORTA



Los guardianes de una montaña mágica serán los protagonistas de esta aventura. Se trata de una familia en la que cada miembro tendrá un estilo de lucha diferente. Los escenarios se generarán de forma procedimental, aunque lo más llamativo será su narrativa rogue-like, algo nunca visto que mezclará una trama lineal con montones de eventos aleatorios.

MOONLIGHTER



Los tenderos son parte fundamental de los juegos de rol, pero pocas veces tienen el protagonismo del que gozarán en esta aventura. Durante el día nos dedicaremos a gestionar nuestra tienda contratando asistentes, estipulando precios y crafteando nuevos objetos. Por la noche, nos tocará visitar otros mundo para conseguir nuevo equipo luchando.

SPELUNKY 2



Uno de los roguelike más exitosos recibirá una secuela este mismo año. Así, en esta ocasión nos tocará encarnar al hijo del espeleólogo que protagonizaba la aventura original. Poco más se sabe de esta segunda entrega, salvo que las plataformas, los escenarios generados de forma aleatoria y la muerte permanente volverán a ser las principales claves.

El futuro de los roguelike, y especialmente de la generación procedimental, podría ser la siguiente gran revolución de la industria.

» que parezca imposible, podría ser la misma: la tecnología. Durante los años 80 y principios de los 90 el género se hizo bastante popular en los sectores más hardcore del mundillo. Sin embargo, la mayoría de juegos tenían un acabado gráfico realmente pobre. Esto sucedía por dos motivos. Por un lado, la mayor parte de implicados en este tipo de creaciones eran programadores que querían llevar sus códigos al límite creando estos mundo procedimentales y, por eso mismo, carecían de conocimientos artísticos para dotar a sus juegos de un aspecto más vistoso. Por otro, y casi tan importante, estaba el hecho de que aquellas mecánicas de juego consumían buena parte de los recursos de los ordenadores de la época, dejando poco margen para florituras gráficas. La llegada de nuevas máquinas, además, permitió una increíble mejora visual, por lo que muchos jugadores fueron dejando de lado propuestas tan abstractas como las aventuras de texto o los roguelike en favor de juegos más espectaculares, como las aventuras gráficas o los plataformas, entre otros. Algo parecido es lo que ha traído el género de vuelta. Los estudios independientes, ante la imposibilidad de competir a nivel visual con las grandes productoras del sector, se han buscado las castañas para ofrecer ideas más refrescantes e innovadoras que las de los AAA. La tecnología actual, además, les ha permitido ofrecer un apartado visual más que decente y las mecánicas propias de los roguelike, con las que hoy en día cualquier dispositivo puede lidiar. La importancia del éxito de algunos juegos como *Spelunky*, por supuesto, también ha tenido una gran importancia. Al fin y al cabo, los estudios indie también necesitan comer y buscan fórmulas que gocen del favor de los jugadores. Se ha abierto, nunca mejor dicho, una mina. El carácter aleatorio y la rejugabilidad que los roguelike proporcionan, además, ha sido otra de las claves para el renacimiento del

DEAD CELLS



MOTION TWIN | PS4 | 2018

Sus creadores, para liarnos aún más, lo han bautizado como *roguevania*, un hibrido entre los roguelike y los juegos tipo *Metroid* y *Castlevania*. La aventura se desarrollará en una isla y nosotros controlaremos una especie de cabeza que controlará a un nuevo huésped cada vez que nos maten. Los combates, además, tendrán un aire a la saga *Dark Souls*.

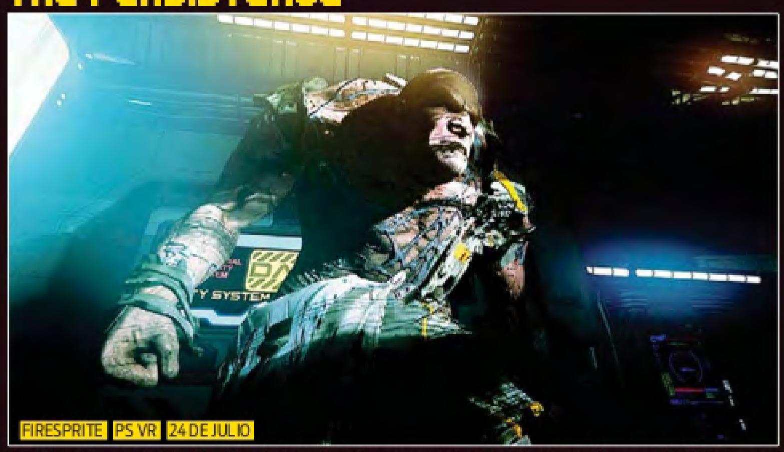
EVERSPACE



ROCKFISH GAMES | PS4 | 29 DE MAYO

Pilotar una nave espacial es la sencilla, pero efectiva idea detrás de esta nueva aventura. El espacio que exploramos se genera de forma aleatoria y hay muerte permanente, pero como es habitual últimamente podemos conservar algunas mejoras para la siguiente vida. Los combates espaciales, de corte arcade y en entornos 3D, será uno de sus puntos fuertes.

THE PERSISTENCE



FIRESPRITE | PS VR | 24 DE JULIO

La estación espacial The Persistence será el escenario de este roguelike para PS VR. Nuestra misión será volver a la Tierra y el sigilo jugará un papel fundamental para sobrevivir, aunque también tendremos 20 armas diferentes para acabar con los mutantes que nos saldrán al paso. Además, nuestros amigos podrán conectar sus móviles o tablets para ayudarnos.

THE SWORDS OF DITTO



ONEBITBEYOND | PS4 | YA DISPONIBLE

Siguiendo la estela de Hora de Aventuras, tanto a nivel estético como por su obsesión con las aventuras, este título, que analizamos en las páginas de este mismo número, nos pone en la piel de un héroe que debe acabar con una malvada bruja. La gracia está en que al morir pasan 100 años y el mundo va cambiando conforme a nuestro éxito o fracaso.

género. Así, los estudios independientes pueden alargar muchísimo la duración de sus creaciones sin la necesidad de crear cientos de objetos, escenarios, secuencias cinemáticas o diálogos como sucede con las aventuras AAA de corte más clásico.

El futuro del género, que no puede avanzar mucho más en cuestiones como la muerte permanente, por ejemplo, parece que irá de la mano de la generación procedimental o aleatoria de contenidos. La creación de escenarios está alcanzando cotas realmente espectaculares y, aunque le queda mucho margen de mejora, parece que el siguiente hito de las creaciones procedimentales lo encontraremos en cuestiones más cercanas a la jugabilidad, como la inteligencia artificial de los enemigos y personajes no controlables, los diálogos y textos, el desarrollo de la propia trama o incluso las mecánicas jugables. Esto, desde luego, podría abrir las puertas de un futuro realmente prometedor para este tipo de juegos. Personajes que generan sus diálogos en tiempo real y que cambian cada vez que jugamos parece ciencia-ficción, pero podría estar mucho más cerca de lo que pensamos. Hablamos, muy posiblemente, de la próxima gran revolución en el mundo de los videojuegos. Algo que, obviamente, estamos deseando ver.





GUERRA ABIERTA ENTRE **AVENTURAS DE ACCIÓN**

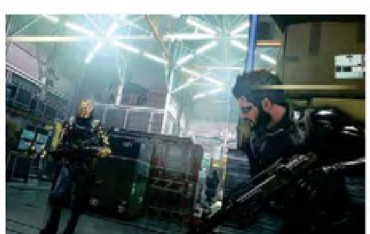
GOD OF WAR CONTRA TODOS

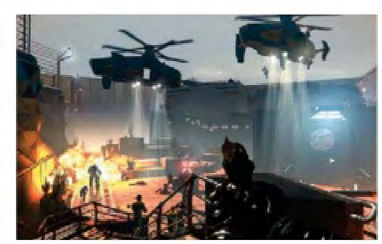
Kratos es el dios de la guerra y su nueva aventura nos tiene absolutamente embelesados, pero el catálogo de PS4 está repleto de grandes aventuras de acción. ¿Cuál es la mejor de todas?

ANALIZAMOS:

- DEUS EX: MANKIND DIVIDED
- DISHONORED 2
- GOD OF WAR
- HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
- PREY
- RISE OF THE TOMB RAIDER
- THE EVIL WITHIN 2
- UNCHARTED 4


Una sociedad "cyberpunk", repleta de dilemas éticos por la cibernética, vuelve a ser la clave.





EL UNIVERSO **CYBERPUNK,** PERO AUMENTADO

Deus Ex: Mankind Divided

Formato: **PS4**
Desarrollador: **EIDOS MONTREAL**
Editor: **KOCH MEDIA**
Precio: **9,95 €**
Jugadores: 1 · Online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

La secuela del excelente *Human Revolution* es, como su propio nombre indica, una entrega que divide a los jugadores. Unos la aman y otros... no tanto.

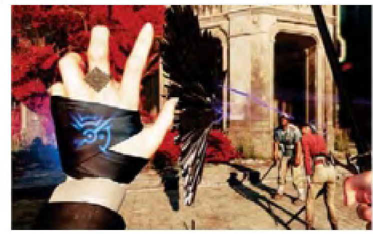
ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Nuestra historia comienza en el año 2029, justo después de los acontecimientos de *Human Revolution*. La humanidad se divide entre los que apoyan el uso de aumentos (implantes cibernéticos) y los que quieren acabar con ellos. Nosotros, en la piel de Adam Jensen, decidiremos a qué facción apoyar tomando montones de decisiones.

APARTADO TÉCNICO. Cuenta con unos efectos más que aceptables y un nivel general notable, pero no sorprende como lo hacen otras aventuras. Aunque mejoró en todo a la primera entrega y la dirección artística es muy destacable, las animaciones siguen siendo demasiado ortopédicas.

DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. La libertad para afrontar cada nivel como queramos sigue siendo uno de sus grandes puntos fuertes. Así, la acción directa, el sigilo, el "hackeo" de todo tipo de dispositivos y la toma de decisiones en los diálogos ofrecen una variedad de la que pocas aventuras hacen gala. Además, el abanico de habilidades que podemos desbloquear (los aumentos) logran que podamos moldear nuestra experiencia según nuestro estilo de juego preferido. La exploración, con unos escenarios repletos de secretos y recursos de todo tipo, tiene mucho peso a nivel jugable.

VALORACIÓN: MUY BUENA
La libertad jugable, con sigilo, acción, elementos de RPG y toma de decisiones conforman una experiencia muy completa.


Dishonored 2 es muy continuista, pero es que si algo es tan bueno no deberíamos cambiarlo demasiado.





LA VERDADERA **LIBERTAD** SIEMPRE ES JUGABLE

Dishonored 2

Formato: **PS4**
Desarrollador: **ARKANE STUDIOS**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **19,95 €**
Jugadores: 1 · Online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

No es que seamos gente de honor, pero sí que hemos tenido el ídem de disfrutar de las aventuras de Corvo Attano y Emily Kaldwin por partida doble.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Esta nueva entrega nos traslada hasta Karnaca, la joya del Sur del Imperio de las Islas. Emily, a la que salvábamos en la primera entrega es, 15 años después, la emperatriz. Sin embargo, la ambiciosa Delilah usurpa el trono y, junto a Corvo, nos toca recuperarlo por las malas. La ambientación se basa en países como Grecia, Italia o España, aunque con toques "steampunk" y hasta mágicos, conformando un todo realmente bello y único.

APARTADO TÉCNICO. Desde luego, no es puntero, pero el especial mimo con el que han sido diseñados todos los escenarios lo compensa. La banda sonora es simplemente correcta y el doblaje al castellano, eso sí, es realmente excelente.

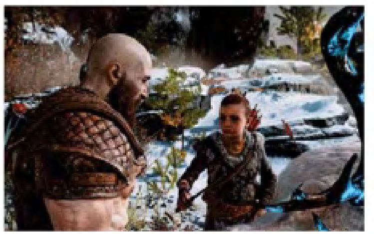
DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. El desarrollo es lineal y no podemos completar las misiones en el orden que queramos, como sucede en un "sandbox", pero la libertad a la hora de jugar es mucho mayor que en la mayoría de aventuras que gozan de esa etiqueta. El impresionante diseño de niveles, en el que cada rincón del mapa tiene un propósito jugable, junto al elenco de habilidades de los dos personajes controlables (Corvo y Emily) ofrecen una libertad de acción que pocos títulos consiguen alcanzar.

VALORACIÓN: EXCELENTE
La mezcla de exploración, sigilo, acción y puzles es genial, pero la palma se la lleva la libertad jugable con la que nos deleita.





God of War es un portento en todos sus apartados técnicos y jugables. De lo mejor de PS4.





KRATOS MADURA EN LO PERSONAL Y EN LO JUGABLE

God of War

Formato: **PS4**
Desarrollador: **SANTA MONICA**
Editor: **SONY**
Precio: **64,95 €**
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: CASTELLANO

La saga abandona el "hack and slash" puro para ofrecernos una aventura mucho más variada y que resulta excelente en todos sus apartados.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En lugar de enfrentarnos al fin del mundo u obligarnos a rescatar a la princesa de turno, *God of War* nos cuenta una historia mucho más personal: el viaje de un padre y un hijo para honrar la memoria de un ser querido. La ambientación de mitología nórdica es sencillamente sublime y realmente llegamos a aprender las historias de sus personajes y dioses más importantes.

APARTADO TÉCNICO. Tan brutal como los hachazos de Kratos. La cámara está colocada muy cerca de nuestro héroe y todo se muestra con un nivel de detalle que pocas veces hemos visto en un videojuego. Todo es digno de mención: animaciones, modelos, texturas, efectos de partículas, iluminación... La banda sonora, los efectos o el doblaje no hacen más que confirmar que todo es sobresaliente.

DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. La jugabilidad es mucho más variada que antaño. El ritmo, que mezcla combates, diálogos, puzles y exploración es sencillamente genial. Cada palmo de este mundo nórdico está diseñado con gran detalle y, lo que es mejor, siempre ofrece una nueva oportunidad jugable, un nuevo secreto que descubrir, una nueva criatura a la que derrotar o una nueva lección que aprender.

VALORACIÓN: EXCELENTE
Pocas veces asistimos a un cambio jugable tan satisfactorio dentro de una saga. Todo es nuevo, pero sigue siendo *GoW*.



La psicosis es tan protagonista como los combates o los puzles en esta aventura única y especial.





UNA AVENTURA REALMENTE **ALUCINANTE**

Hellblade: Senua's Sacrifice

Formato: **PS4**
Desarrollador: **NINJA THEORY**
Editor: **NINJA THEORY**
Precio: **29,99 €**
Jugadores: 1 · Juego online: NO · Textos: CASTELLANO · Voces: INGLÉS

Ninja Theory se saca de la manga una aventura especial e inolvidable que nos demuestra que la clase media existe, que no todo es AAA o juegos indie.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La historia de Senua es realmente única en el mundo del videojuego. No sólo es una guerrera más realista y vulnerable de lo que estamos acostumbrados a ver, sino que sufre psicosis. Esta enfermedad mental le hace oír voces y sufrir alucinaciones. Así, además de enfrentarse a sus enemigos también lo hará a sus propios demonios. Todo esto, además, esta envuelto en un universo de mitología nórdica que resulta realmente atractivo.

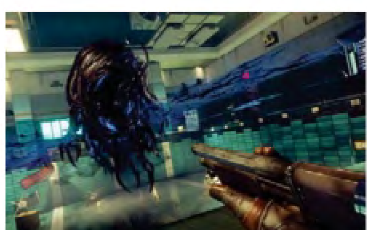
APARTADO TÉCNICO. A nivel gráfico ya resulta más que notable, especialmente por culpa de una dirección artística y una heroína que parece estar viva. Sin embargo, la palma se la lleva el apartado sonoro que, jugando con auriculares, es lo más espectacular que hemos visto nunca.

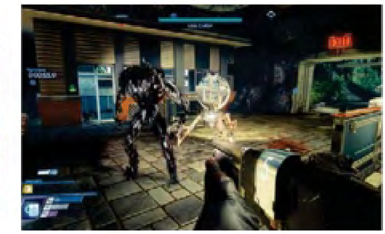
DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. El cóctel jugable está repartido, casi a partes exactas, entre combates y puzles. Las batallas a espadazos son muy satisfactorias, especialmente contra los jefes finales. Los puzles, por su parte, juegan con la percepción distorsionada de nuestra protagonista y ofrecen una variedad de mecánicas muy poco común. Así, la relación entre la jugabilidad y nuestro personaje se difumina hasta hacernos vivir, en nuestras propias carnes, parte de lo que significaría sufrir psicosis.

VALORACIÓN: MUY BUENA
Una prueba viviente de que los juegos, además de entretener, son un medio único para sacar a la luz realidades sociales.



Prey es un reinicio de la saga que ofrece una variedad jugable apabullante.





OTRA LECCIÓN JUGABLE AL ESTILO ***SYSTEM SHOCK***

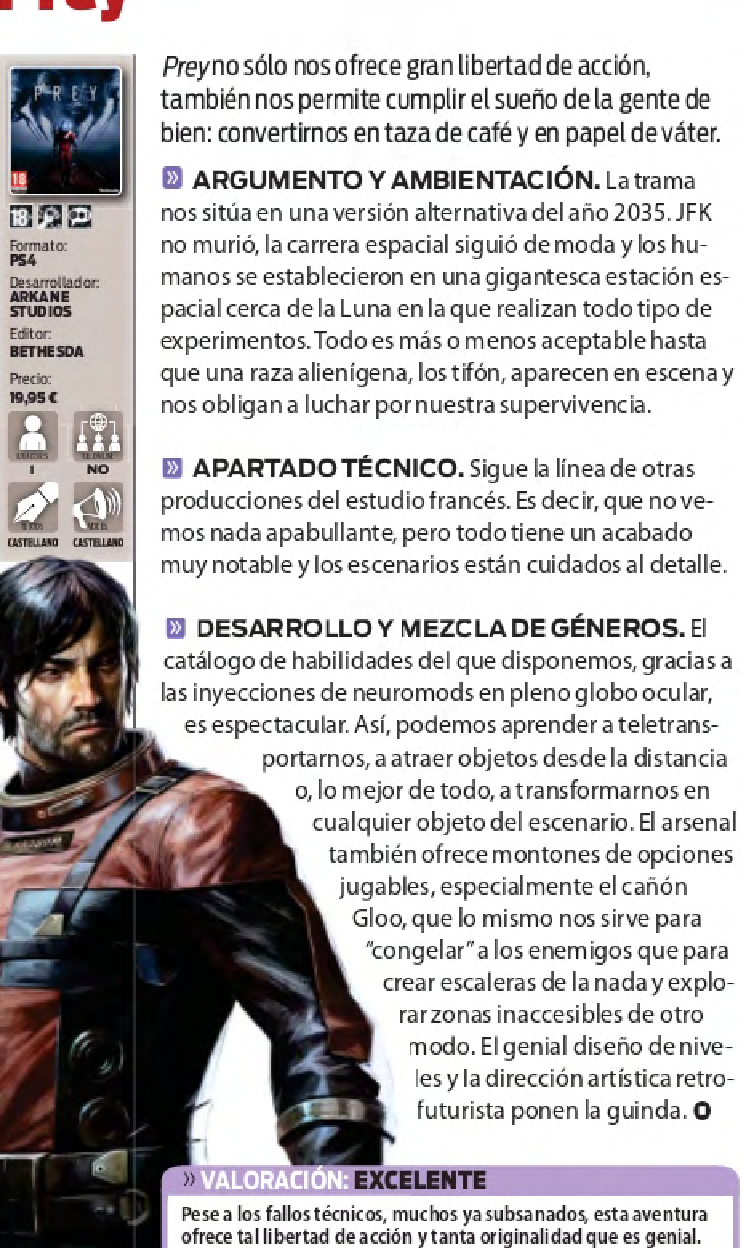
Prey

Formato: **PS4**
Desarrollador: **ARKANE STUDIOS**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **19,95 €**
Jugadores: **1** · Online: **NO** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**

Prey no sólo nos ofrece gran libertad de acción, también nos permite cumplir el sueño de la gente de bien: convertirnos en taza de café y en papel de váter.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La trama nos sitúa en una versión alternativa del año 2035. JFK no murió, la carrera espacial siguió de moda y los humanos se establecieron en una gigantesca estación espacial cerca de la Luna en la que realizan todo tipo de experimentos. Todo es más o menos aceptable hasta que una raza alienígena, los tifón, aparecen en escena y nos obligan a luchar por nuestra supervivencia.

APARTADO TÉCNICO. Sigue la línea de otras producciones del estudio francés. Es decir, que no vemos nada apabullante, pero todo tiene un acabado muy notable y los escenarios están cuidados al detalle.



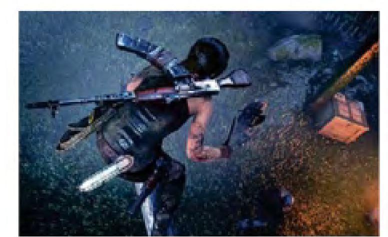
DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. El catálogo de habilidades del que disponemos, gracias a las inyecciones de neuromods en pleno globo ocular, es espectacular. Así, podemos aprender a teletransportarnos, a atraer objetos desde la distancia o, lo mejor de todo, a transformarnos en cualquier objeto del escenario. El arsenal también ofrece montones de opciones jugables, especialmente el cañón Gloo, que lo mismo nos sirve para "congelar" a los enemigos que para crear escaleras de la nada y explorar zonas inaccesibles de otro modo. El genial diseño de niveles y la dirección artística retrofuturista ponen la guinda.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Pese a los fallos técnicos, muchos ya subsanados, esta aventura ofrece tal libertad de acción y tanta originalidad que es genial.



Lara sigue el genial camino del *Tomb Raider* de 2013 con una secuela muy continuista.

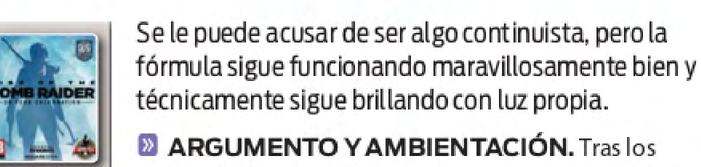




EL REINICIO DE **LARA CROFT** CONTINÚA CON BUEN PIE

Rise of the Tomb Raider

Formato: **PS4**
Desarrollador: **CRYSTAL DYNAMYCS**
Editor: **SQUARE ENIX**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1** · Online: **2T** · Textos: **CASTELLANO** · Voces: **CASTELLANO**



Se le puede acusar de ser algo continuista, pero la fórmula sigue funcionando maravillosamente bien y técnicamente sigue brillando con luz propia.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Tras los acontecimientos vividos en la pasada entrega, Lara sufre de estrés postraumático y nadie cree en su disparatada historia con tintes sobrenaturales. Obcecada como es, Lara decide investigar uno de los grandes misterios del diario de su padre, la ciudad perdida de Kitezh, por lo que decide viajar a Siberia en busca de respuestas junto a su colega Jonah.

APARTADO TÉCNICO. El espectáculo gráfico es constante durante toda la aventura. Las animaciones son soberbias, Lara parece real, la iluminación y los escenarios son tremendos y todos los elementos técnicos que se te ocurran brillan con luz propia.

DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. Esta nueva aventura de Lara nos ofrece el mismo cóctel jugable que nos encandiló en la pasada entrega. Así, tenemos plataformas, combates, sigilo, puzles, "crafteo", mejoras al estilo de un RPG,... Los saltos imposibles, los escenarios derrumbándose a nuestro paso y montones de tumbas lúgubres repletas de peligros y secretos son "el pan nuestro de cada día" para nuestra arqueóloga favorita. Una aventura redonda.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

A nivel jugable no ofrece demasiadas novedades respecto a la pasada entrega, pero la fórmula era tan buena que no importa.





Sebastian Castellanos vuelve a enfrentarse a todo tipo de aberraciones en busca de su hija.





EL **MIEDO** ES MUY CASTELLANO, ¿VERDAD SEBASTIAN?

The Evil Within 2

Formato: **PS4**
Desarrollador: **TANGO GAMEWORKS**
Editor: **BETHESDA**
Precio: **59,95 €**
Jugadores: **1**
Juego online: **NO**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Shinji Mikami vuelve a dar una lección de "survival horror" con una aventura que pone los pelos de punta por el miedito que da y por lo divertida que resulta.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Como es habitual en las obras del genio nipón, la trama es un completo disparate. Nuestro héroe, Sebastian Castellanos, bebe para olvidar la pérdida de su hija y los terrores vividos, pero pronto se embarcará en una misión que le llevará hasta Union, una ciudad repleta de horripilantes mutantes. Hasta aquí la parte sensata, así que imaginad cómo se pone el argumento con el paso de las horas. Surrealismo y terror psicológico a tope.

» APARTADO TÉCNICO. No es especialmente llamativo, pero el diseño de las criaturas, los escenarios, el doblaje al castellano y la espeluznante banda sonora consiguen que no nos fijemos tanto en sus defectos.

» DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. La jugabilidad de "survival horror" sigue siendo la protagonista, por lo que debemos aprovechar al máximo los escasos recursos disponibles y, en muchas ocasiones, lo más sensato puede ser pasar desapercibidos y no enfrentarnos a las criaturas. Los escenarios son más grandes que en la entrega original, hay más caminos secundarios y el sistema de "crafteo" de objetos ha crecido de forma exponencial. La personalización de las habilidades de nuestro héroe es otro de sus puntos fuertes. Gracias a una actualización, además, podemos disfrutar el juego en primera persona de principio a fin.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

La propuesta de survival horror no es para todos y la trama deja mucho que desear, pero los fans del subgénero lo disfrutarán.



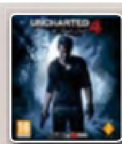
Uncharted 4 es una aventura a la que difícilmente se le pueden encontrar fallos.





EL PRÍNCIPE DESTRONADO DE LAS **AVENTURAS**

Uncharted 4





Formato: **PS4**
Desarrollador: **NAUGHTY DOG**
Editor: **SONY**
Precio: **29,95 €**
Jugadores: **1**
Juego online: **2-10**
Textos: **CASTELLANO**
Voces: **CASTELLANO**

Nathan Drake era el rey indiscutible del catálogo aventurero de PS4 hasta la aparición de Kratos. ¿Se acabó su reinado o consigue mantener la corona?.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. La búsqueda del tesoro perdido de Henry Avery, un afamado pirata, lleva a Nathan y su hermano Sam a recorrer medio mundo. Así, aunque el escenario principal es Madagascar, también visitamos Panamá, Italia, Escocia...

» APARTADO TÉCNICO. Hablar del nivel técnico de *Uncharted 4* es hablar, sencillamente, de lo más bestial que podemos encontrar en PS4, con permiso de Aloy y de Kratos. Todo tiene un nivel absolutamente sobresaliente, incluido el doblaje al castellano.

» DESARROLLO Y MEZCLA DE GÉNEROS. El repertorio de movimientos de nuestro héroe nos permite desplazarnos por todo tipo de entornos plataformeros, incluidos los acuáticos. El garfio, con el que nos balanceamos para alcanzar nuevas zonas es uno de los grandes aciertos, así como la posibilidad de escondernos en la vegetación para atacar con sigilo a nuestros rivales. La combinación de acción, plataformas, puzles y sigilo vuelve a ser el gran punto a favor de esta aventura que, además, ofrece unos escenarios mucho más grandes que los de pasadas entregas, lo que nos permite explorar caminos ocultos y completar tareas secundarias nuestro aire. Una joya.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

Hasta la llegada de *God of War* era la mejor aventura de PS4 y, por eso mismo sigue siendo una joya inolvidable y espectacular.

CONCLUSIONES

El combate del siglo se libra en nuestra consola. Y es que Kratos ha llegado para revolucionar el mundo de las aventuras de acción. Por eso, os ofrecemos esta comparativa que lo enfrenta con los mejores exponentes del género del catálogo de PS4.

Las aventuras de acción son uno de los géneros con mejores videojuegos del catálogo de PS4 (por no decir el que más). Nos encontramos con auténticas obras maestras y títulos realmente originales. Todos, además, ofrecen una variedad tremenda a la hora de jugar, lo que nos ha hecho muy difícil elaborar esta comparativa. El ganador de la contienda, curiosamente, ha sido el último en pisar el cuadrilátero, *God of War*. Kratos es el nuevo rey de las aventuras gracias a su genial mezcla de puzles, exploración y unos combates que no han perdido ni un ápice de la brutalidad y del estilo de pasadas entregas. La historia de nuestro héroe y su hijo Atreus en la mitología nórdica es, además, de las que se graban a fuego en la retina de los jugadores. Es, como decimos, la mejor aventura del catálogo de PS4.

El segundo peldaño del podio lo ocupa *Uncharted 4*, la aventura que hasta ahora dominaba el género. La despedida de Nathan Drake sigue siendo una aventura memorable que nos ofrece no sólo un apartado técnico apabullante sino también una variedad jugable y de mecánicas que muy pocas veces hemos visto. El podio lo cierra *Rise of the Tomb Raider*, la última entrega de las aventuras de Lara, que sigue el excelente camino marcado por el reinicio de la saga de 2013 y le añade nuevos elementos jugables a la fórmula, aunque no arriesgue demasiado. Hay que aclarar, eso sí, que el nivel de calidad de todos los juegos que conforman esta comparativa es sobresaliente, por lo que las diferencias entre ellos son menores que en otros de nuestros ránkings, así que los gustos personales y el estilo jugable que más nos interese deberían ser el factor determinante para que cada lector cambie el orden de los factores a su antojo. El resultado, sin embargo, será el mismo: ocho juegazos "como la copa de un pino".

El cuarto lugar es para *Prey*, una lección más de Arkane Studios sobre cómo crear aventuras con verdadera libertad de acción. Le sigue muy de cerca, en quinto puesto, *Dishonored 2*, otra joya más del mismo estudio que, por parecido con la primera entrega no nos ha sorprendido tanto. La sexta posición es para *Hellblade: Senua's Sacrifice*, una obra muy personal y diferente que, sin innovar en lo jugable, consigue seducir a todo el que la prueba. Su labor, para mostrar y eliminar el tabú sobre las enfermedades mentales es, además, una gran virtud. En el séptimo lugar se asienta *Deus Ex: Mankind Divided*, la epopeya cyberpunk de Eidos Montreal y la tabla la cierra *The Evil Within 2*, el "survival horror" producido por Shinji Mikami.

1


2


3


4


5


6


7


8


	CARAC. GENERALES					CARAC. TÉCNICAS					AMBIENTACIÓN				COMPONENTES DE JUEGO														
	Nº Jugadores Offline	Nº Jugadores Online	Cooperativo	DLC	VALORACIÓN	Gráficos	Banda sonora	Doblaje	Sonido	VALORACIÓN	Argumento	Universo	Dir. artística	VALORACIÓN	Duración	Toma de decisiones	Combates	Exploración	Diseño de niveles	Misiones secundarias	Progreso del personaje	Habilidades disponibles	Puzles	Sigilo	Arsenal	Tamaño de mapa	Plataformas	VALORACIÓN	TOTAL
Deus Ex: Mankind Divided	1	No	No	Sí	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	MB	E	E	B	MB	MB	MB	E	E	B	E	MB	MB	B	MB	MB
Dishonored 2	1	No	No	Sí	MB	MB	MB	E	MB	MB	B	E	E	E	MB	MB	B	E	E	MB	E	E	E	E	MB	MB	MB	MB	E
God of War	1	No	No	No	MB	E	E	E	MB	E	E	E	E	E	E	No	E	E	E	MB	MB	E	E	No	B	E	No	E	E
Hellblade: Senua's Sacrifice	1	No	No	No	MB	MB	MB	No	E	MB	MB	MB	MB	MB	MB	No	MB	MB	MB	B	B	B	E	No	B	MB	No	MB	MB
Prey	1	No	No	Sí	MB	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E	MB	MB	E	E	MB	E	E	MB	MB	E	E	MB	E	E
Rise of the Tomb Raider	1	2	Sí	Sí	E	E	MB	E	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	No	MB	E	MB	MB	MB	MB	MB	E	E	E	E	E	E
The Evil Within 2	1	No	No	No	MB	B	MB	MB	MB	MB	B	MB	E	MB	E	No	B	MB	MB	B	MB	MB	MB	MB	MB	MB	No	MB	MB
Uncharted 4	1	10	3	Sí	E	E	MB	E	MB	E	MB	MB	MB	MB	E	No	MB	E	E	MB	MB	E	E	MB	MB	E	E	E	E

Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "**Consultorio**" a:
Grupo V. **PlayManía**. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Ningún shooter sin battle royale

Hola playmaniacos. ¿Es verdad que los nuevos *Call of Duty* y *Battlefield* van a tener su propio battle royale estilo *Fortnite*?

@Pablo Couto

Todo parece indicar que sí. A falta de confirmarlo en su presentación oficial, todo apunta a que el nuevo *Battlefield* dispondrá de un modo "todos contra todos" masivo como el de *Fortnite*. Y *Call of Duty* también, aunque en este último caso podría estar "fuera" de *Black Ops IIII*. En todo caso, y como apuntamos en nuestro reportaje del mes pasado, todas las compañías quieren subirse al carro del éxito de Epic Games, bien presentando modos de juego similares (como *Dying Light* con su *Bad Blood*) o juegos independientes como *Islands of Kyne: Battle Royale*, *Egress* (un battle royale inspirado en la saga *Dark Souls*) o *H1Z1*, que por fin llega a PS4 con su beta abierta en ete mes de mayo (ya os contaremos qué tal).

Cyberpunk en primera persona

¿Qué es ese rumor que he leído en varias webs sobre que *Cyberpunk 2077* sería un shooter en primera persona en lugar de un RPG como *The Witcher III*?

@Roberto Carlos

Pues de momento solamente en eso: un rumor. Un medio online, a través de una fuente anónima, afirmas que *Cyberpunk 2077* será un "shooter en primera persona". Como rumor que es,hay que cogerlo con pinzas. Además, puede referirse a que el juego sea en primera persona, pero eso no quiere decir que prescinda de elementos roleros como libertad de acción en un mundo enorme, toma de decisiones, etc. El juego será presentado en este próximo E3 con total seguridad, así que podemos salir de dudas a mediados de junio. Lo que sí sabemos, por boca del mismísimo presidente de CD Projekt, Adam Kicinski, es que *Cyberpunk 2077* no tendrá microtransacciones ni modo multijugador... al menos de cara a su lanzamiento. Porque recordemos que el multijugador en *Cyberpunk 2077* ha sido varias veces confirmado por la propia compañía, con lo que podría llegar a través de una expansión posterior. Pero hasta el E3 no sabremos más al respecto.



Se puede disfrutar del nuevo *God of War* perfectamente sin haberse jugado los anteriores.

El oscuro pasado de Kratos

¡Buenas! Yo quería saber si es posible disfrutar plenamente este nuevo *God of War* sin haberse jugado los anteriores. Muchas gracias y seguid así.

@David Blázquez

Puedes estar tranquilo porque es enteramente disfrutable aunque no sepas quién es Kratos ni de dónde viene. Sin entrar en "spoilers", sí hay algún guiño, bastante tardío, al pasado de Kratos. Pero el cambio de mitología y de personajes hace que sea aún más fácil jugarlo sin haber probado antes los anteriores, ni saber qué pasó exactamente en ellos. Así que... ¡corre a por él!

Final Fantasy VII y su remake

¿Se sabe algo del "remake" de *Final Fantasy VII*? ¿Podré disfrutarlo antes de que me muera?

@Fede Martín

Pues esperemos que sí... aunque no va a ser dentro de poco. De hecho Square Enix sigue buscando contratar profesionales que les ayuden a confeccionar el sistema de combate que presidirá el juego (y que no tendrá nada que ver con el del original). Si andan así a estas alturas... suponemos que aún queda bastante para verlo terminado. Y no olvidemos que este año tienen *Dragon Quest XI* (en occidente) y el esperado *Kingdom Hearts III*.

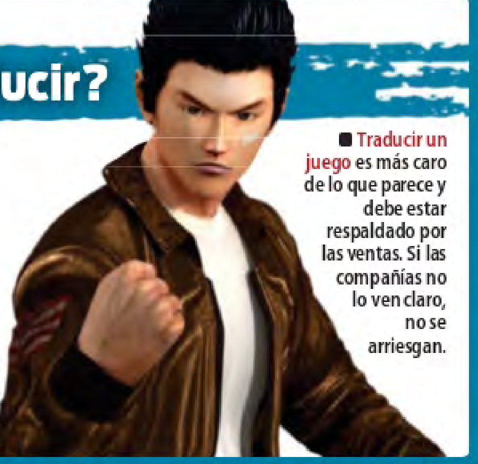
LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Por qué los *Shenmue* remasterizados llegan sin traducir?

Hola Playmanía. Estoy bastante enfadado porque los *Shenmue* remasterizados no llegan con textos en castellano. No entiendo por qué, si son juegazos largamente esperados y considerados obras maestras, no pueden hacer ni el esfuerzo de traducirlos. No lo entiendo, de verdad.

@Rubén Garay

Pues tú lo has dicho. Traducir juegos supone un esfuerzo (económico) más importante de lo que mucha gente piensa, y cuando se hace esa inversión, es porque la compañía tiene plena confianza en que lo va a recuperar con las ventas. Por desgracia, no parece que estas remasterizaciones vayan a ser precisamente "superventas" (tampoco lo fueron en su día en Dreamcast). Y teniendo en cuenta que los originales tampoco llegaron en castellano y la cantidad de líneas de textos que tienen, traduciir estos dos juegos habría supuesto un gran coste. Recordemos, además que salen los dos juegos por 34,95 euros. Si llegaran traducidos, seguramente no sería a ese precio.



Traducir un juego es más caro de lo que parece y debe estar respaldado por las ventas. Si las compañías no lo ven claro, no se arriesgan.



Cuando leáis esto, *PES 2019* ya habrá sido presentado y podremos confirmar si se confirman todos los rumores.

PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Dragon Quest X* saldrá en España?

@Isaías el Grande

Pues de momento, no. Este MMORPG sólo ha salido en Japón y aunque Square Enix sigue nutriéndole de nuevos contenidos (han anunciado allí una edición física para PS4) no hay planes de lanzarlo en occidente.

¿Dónde puedo comprar números atrasados de Playmanía?

@Elena Alcocer

En la web de nuestra editorial, Grupo V, podrás comprar números atrasados y te lo enviamos a casa. Éste es el enlace: www.grupov.es/revistas/85-playmania/revista

¿Cuando nos llega *Yakuza Kiwami 2*?

@Raúl López

El 28 de agosto podremos disfrutar del "remake" de *Yakuza 2*, que nos llegó hace 10 años a PS2 y que ahora resucita en PS4 completamente "rehecho" (usando el Dragon Engine, el mismo motor de *Yakzua 6*) y más contenido. Promete mucho.

¿Qué es eso de *CoolPaintr VR*?

@Pedro Pérez

Se trata de un taller de dibujo virtual desarrollado por los españoles Wildbit Studios exclusivo de PS VR en el que además podremos dar vida a nuestras creaciones. Salió el 9 de mayo y cuesta 19,95 €.

Fichajes en *PES 2019*

Hola Playmanía. Desde los tiempos de PS2 yo permanezco fiel a la serie *PES* y me gustaría saber si se sabe algo ya de *PES 2019*.

@David Izquierdo

Pues se han filtrado algunos detalles del nuevo *PES*, los cuales hay que coger "con pinzas" hasta que la propia Konami los confirme. Al parecer, contará con más ligas licenciadas (aún no se sabe cuáles), un renovado modo MyClub, la Liga Máster más completa (con pretemporada, un sistema de fichajes más profundo y nuevas competiciones), más realismo en la jugabilidad (11 nuevos rasgos de habilidades individuales para los jugadores y una fatiga del jugador representada de forma más realista) y mejoras en el terreno visual (con animaciones mejoradas y un acabado gráfico fotorrealista, más fluido y con soporte para 4K). Muy pronto veremos si todo esto se confirma.

¿Más remakes de los *Yakuza*?

Buenas playmaniacos. ¿Es posible que Sega se animara hacer "remakes" de *Yakuza 3, 4,* y *5* a lo *Kiwami*? Sería un "puntazo" tener toda la saga en PS4.

@Roberto Cifuentes

Pues sí, sería un puntazo. Fuentes autorizadas dentro de la propia Sega han declarado su interés en este sentido, además de expresar su voluntad de traerlas a occidente. Eso sí, han matizado que su decisión de hacerlas dependerá "de la demanda de los aficionados". Es decir, de las ventas que cosechen en estos territorios tanto *Yakuza 6* como los dos *Kiwami*. Eso sí, al parecer serían "remakes" al estilo del primer *Kiwami* y no como el segundo. O sea, sin usar el Dragon Engine estrenado en *Yakuza 6*. Ojalá se terminen confirmando.

Libro sobre la historia de *GTA*

Hola amigos de Playmanía. Ahora que han traducido el libro Maestros del Doom, ¿habría posibilidad de que tradujesen también al castellano Jacked? (ya sabéis, el de la historia de *GTA*).

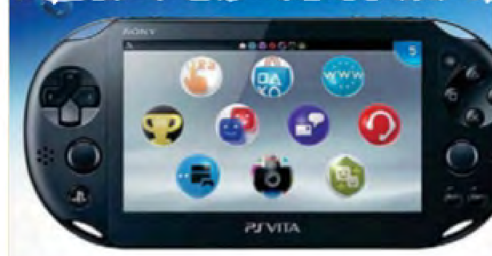
@Victor Morcillo

Efectivamente, al fin se han escuchado nuestras súplicas y la editorial Es Pop ha traducido Masters of Doom, un libro que narra las extraordinarias carreras de John Carmack y John Romero, dos genios de los videojuegos muy diferentes entre sí y creadores de sagas tan conocidas como *Doom* y *Quake*. Del mismo autor, David Kushner, es Jacked, otro libro en el que cuenta los "entresijos" de la creación de la serie *GTA*. Les hemos preguntado a los responsables de la editorial Es Pop sobre la posibilidad de traducir también Jacked y nos dijeron que "el libro nos gusta y nos parece muy interesante, pero habrá que ver antes qué tal nos funciona éste". Así que todos a comprar Maestros del Doom, que además también merece mucho la pena.



TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opináis del fin de PS Vita? ¿Seguís disfrutando de ella?



No merece este final



Pakito Petrucci

"Yo la tengo desde el 2012 y creo que es una gran consola que no mereció este final. Disfrute mucho con su *Uncharted*, su *Killzone*, *Mortal Kombat* y muchos más. Tendré, entre físico y digital, más de 40 juegos, y aún sigo utilizándola mis últimas compras fueron *God Eater 2* y *Sonic All-Stars Racing*. Una consola muy recomendable".

Muy desaprovechada



Alejandro Mantilla

" La tengo y me da mucha pena el trato que se le ha dado. Una pedazo de portátil totalmente desprovechada y aunque las compañías no apostaron mucho por ella, ha dejado joyas como *Soul Sacrifice*, *Killzone* y *Dragon's Crown*".

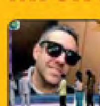
A mí me decepcionó



Pablo L. Redfield

"La cogí con muchas ganas y me decepcionó mucho. Metieron mucho indie y algunos spin-offs de juegos triple A. Y ahí quedó la cosa: en el cajón".

Mi entretenimiento diario



Paco Martinez Mangas

"Para mí ha sido, es y será una gran consola, que espero que me siga durando mucho tiempo. Es mi entretenimiento diario, tanto por sus juegos como por el uso a distancia con PS4 (cuando mi mujer está viendo la tele, por ejemplo)".

Hogar de clasicazos



Emmanuel Vázquez

"La tengo y la guardaré para siempre. Con ella sigo jugando a clásicos de culto de PSone : *Vagrant Story, Final Fantasy VII, Castlevania: Symphony of de Night, Resident Evil 3 Nemesis*... Más que una "PSP2", en mi caso es una PSone portátil. Una gran consola de la cual nunca me separaré".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Sólo compras juegos si están traducidos al castellano?

@ Manda tus e-mail a **playmania@grupov.es** **indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.





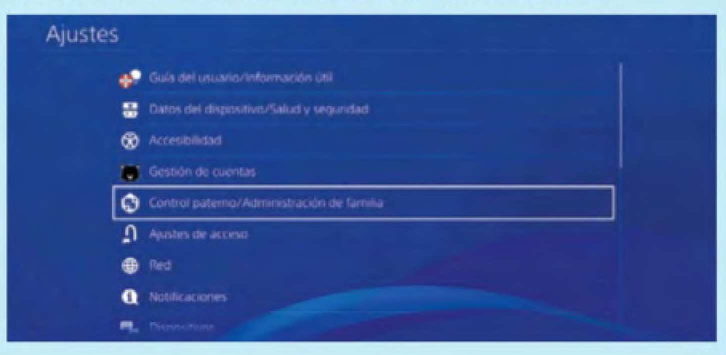
COMPARTE (O NO) TUS ACTIVIDADES

REDES SOCIALES

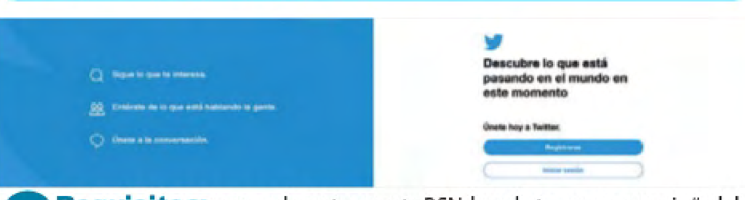
La actualización del firmware de PS4 a su versión 5.0 ha traído consigo muchos cambios. Uno de ellos es la simplificación de todo lo relacionado con lo que deseamos mostrar sobre nosotros y acerca de nuestras actividades al resto de la comunidad.

En 2 minutos...

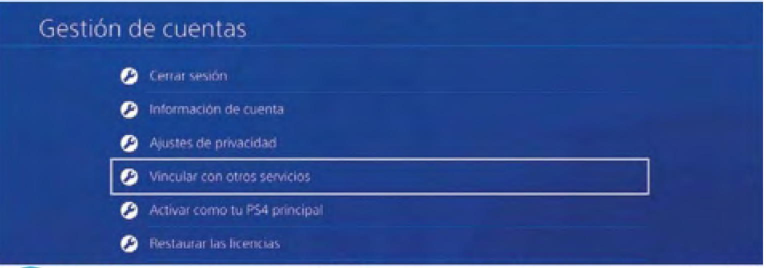
USUARIOS MENORES. Si el usuario de la consola que quiere vincularse con las cuentas de las redes sociales es menor, el usuario administrador de la familia, debe permitírselo. Para ello, desde este usuario mencionado, ve a "Ajustes/Administración de familia" y selecciona al usuario menor para darle permiso a "Unirse a Playstation Network". Luego ve a "Aplicaciones/Dispositivos/Funciones de red" y habilita el "Permitido" también en "Ver contenido creado por otros jugadores".



1. VINCULACIÓN



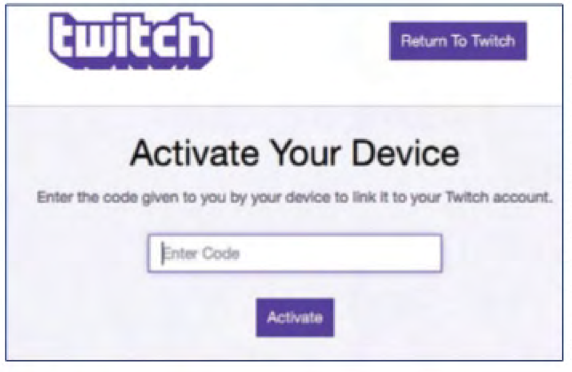
1 Requisitos: para enlazar tu cuenta PSN, has de tener un usuario "adulto" en tu PS4, y cuenta ya abierta en los distintos servicios que quieras enlazar (Twitter, Youtube, etc.). Ten los usuarios y claves de estos últimos a mano.



2 Redes: ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/Vincular con otros servicios" y selecciona la red social a la que quieras conectarte.



3 Particularidades: cada uno de los servicios listados tiene una manera distinta de vincular tu cuenta PSN con la suya. En cada caso, sigue las instrucciones que aparecen en pantalla.



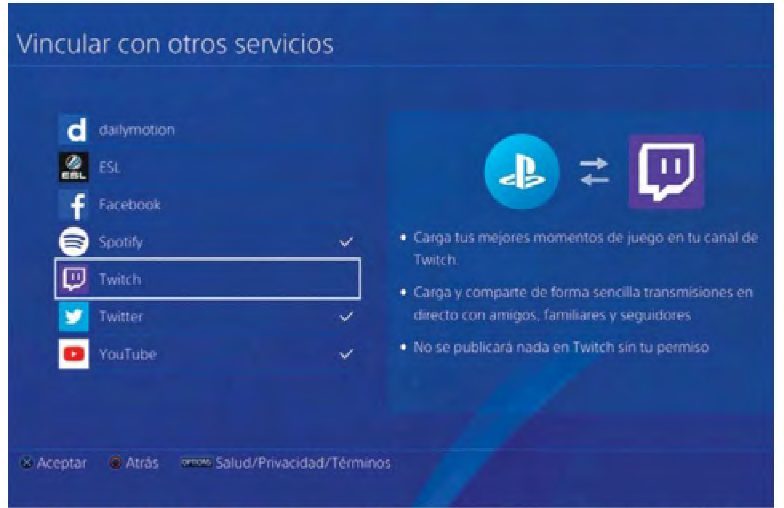
4 Web: muchos de los servicios te solicitaran algún tipo de acción desde su página web, por lo que deberías tener también a mano algún ordenador u otro dispositivo conectado con conexión a internet.

Ojo con...

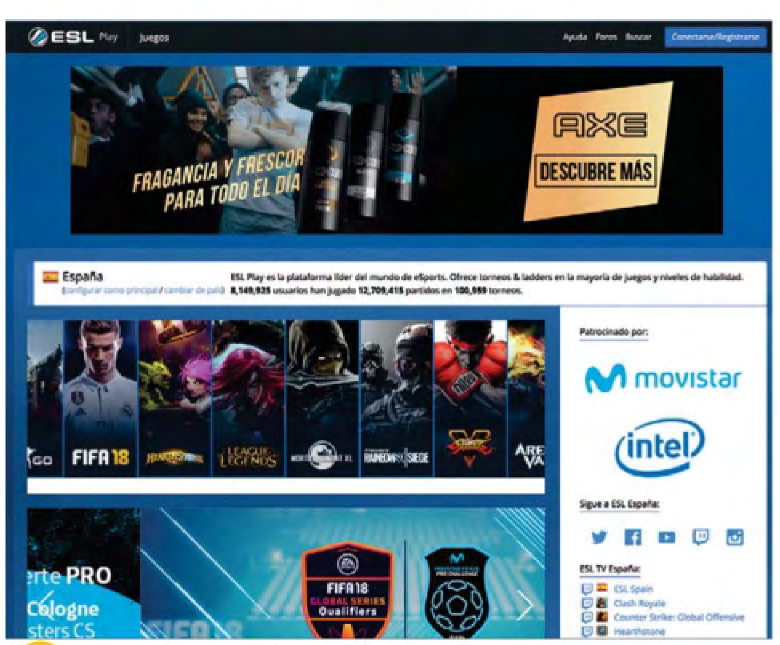
SERVICIOS. La gracia de poder vincular tu cuenta PSN a las distintas cuentas de las redes sociales es que puedes publicar en ellas muchas de tus actividades en la consola, de manera sencilla y rápida. Los servicios que actualmente están disponibles son Twitter, Facebook, Twitch, Youtube, Spotify, ESL y Dailymotion.



2. LAS DISTINTAS REDES SOCIALES



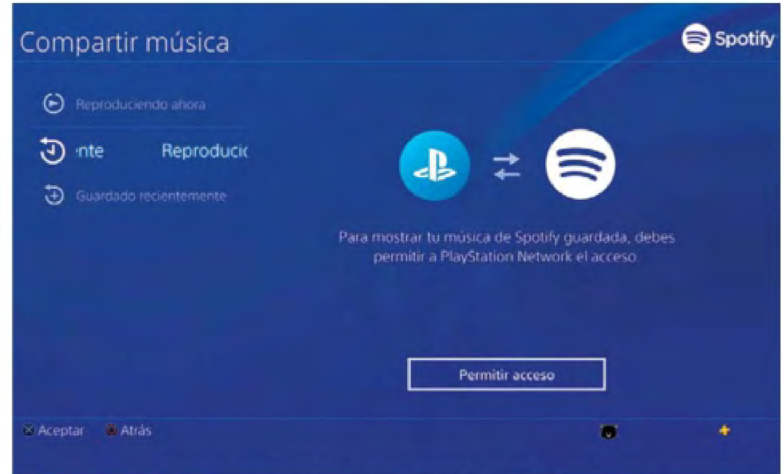
1 Twitch, Dailymotion y Youtube: la primera está especializada en emitir retransmisiones, la tercera en vídeos y la segunda en ambas cosas, por lo que podrás subir tus partidas en directo o vídeos grabados.



2 ESL: la plataforma de juego competitivo profesional te ofrece unirte a torneos online desde tu casa fácilmente si enlazas ambas cuentas. Ideal si te gusta ponerte a prueba ante los mejores.



3 Facebook: podrás publicar en tu Muro pantallas y vídeos de tus partidas y momentos favoritos. También facilita la tarea de ponerte en contacto con todos los amigos de Facebook que también tengan cuenta PSN y la tengan vinculada.



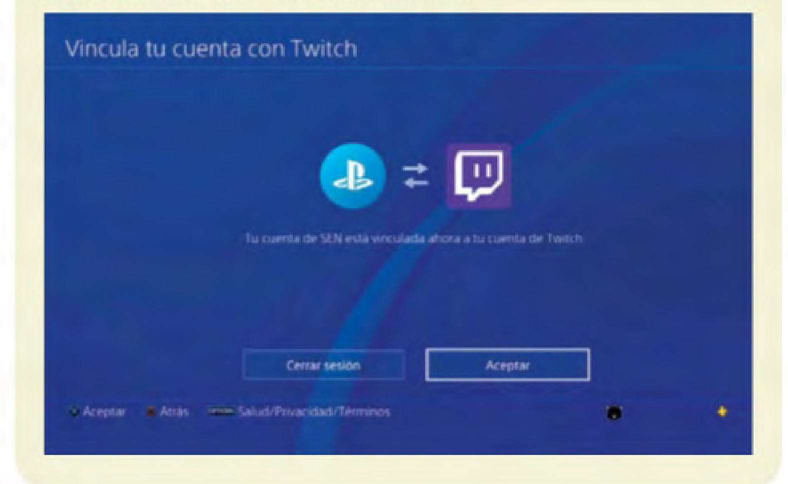
4 Spotify: si enlazas ambas cuentas podrás disfrutar de tus listas musicales y todos tus temas guardados mientras juegas en la consola. Y además de eso, podrás controlar su reproducción desde el Menú Rápido y compartir con tus amigos qué es lo que estás escuchado en cada momento.



5 Twitter: pon al día a tus seguidores de tus mejores momentos en tu PS4, publicando en tiempo real capturas y vídeos de tus partidas.

Ojo con...

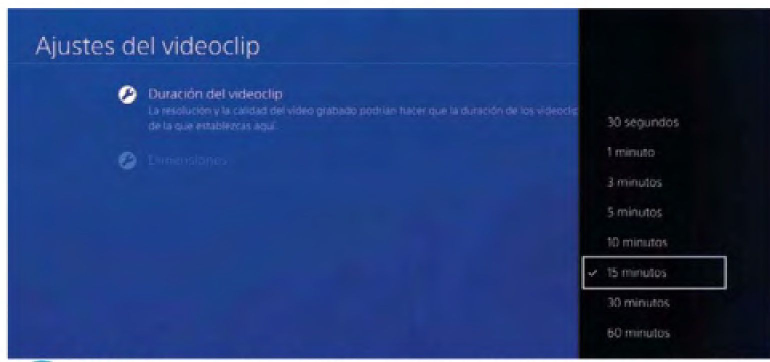
CLAVES. El enlace con cada uno de estos servicios (Twitter, Facebook, Youtube, etc.) requerirá del uso de tu nombre de usuario y clave de acceso de esa red social, por lo que deberías tenerlas a mano o estar seguro de que las recuerdas. Para el proceso de enlace es mas sencillo (y a veces imprescindible) tener acceso a algún otro dispositivo con conexión a internet, siendo el ordenador el más cómodo, por si tienes que tirar de lo procesos habituales para recuperar contraseñas (envío de emails, preguntas a respuestas que has configurado anteriormente, etc). Por suerte, las claves de acceso sólo son necesarios la primera vez que enlazas el servicio, quedando ya definitivamente enlazas a la cuenta de PSN y la de la red social de turno automáticamente cada vez que inicies sesión en tu PS4. Algo que agiliza enormemente la publicación de pantallas, videos y otros contenidos multimedia.



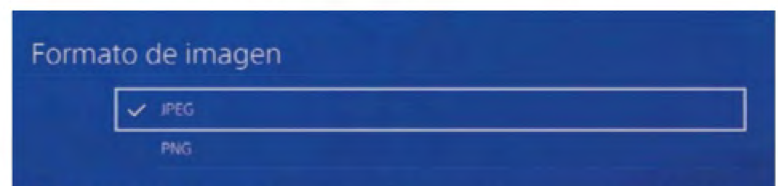
3. CONFIGURACIÓN

Tipo de control del botón SHARE
Estándar
Pulsar — Mostrar menú
Mantener pulsado — Hacer una captura de pantalla
Pulsar dos veces — Iniciar o detener operación para guardar videoclip
Capturas de pantalla fáciles
Pulsar — Hacer una captura de pantalla
Mantener pulsado — Mostrar menú
Pulsar dos veces — Iniciar o detener operación para guardar videoclip

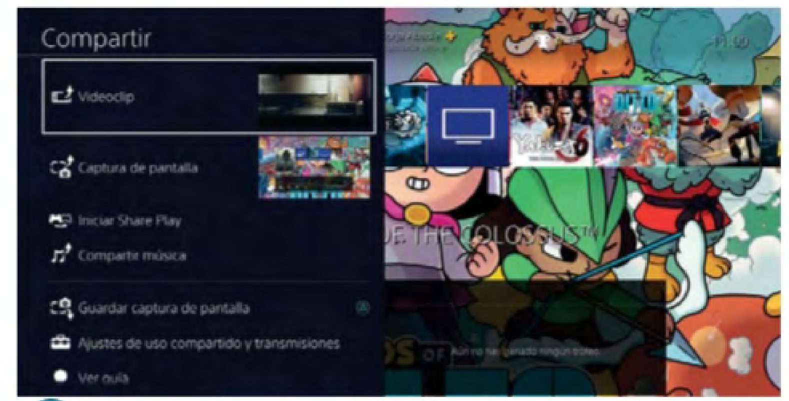
1 Botón Share: configura las acciones del botón Share de tu mando yendo a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Tipo de control del botón SHARE" y escoge entre los dos esquemas de funcionamiento.



2 Video: la consola está continuamente grabando tu partida. Elige la duración de esa grabación perpetua y la resolución de la misma yendo a "Ajustes/Uso compartido y transmisiones/Ajuste del videoclip".



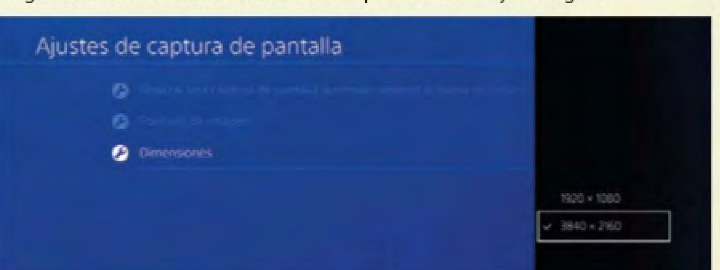
3 Pantalla: también puedes configurar el formato y resolución de las capturas de pantalla que realices y que luego quieras publicar.



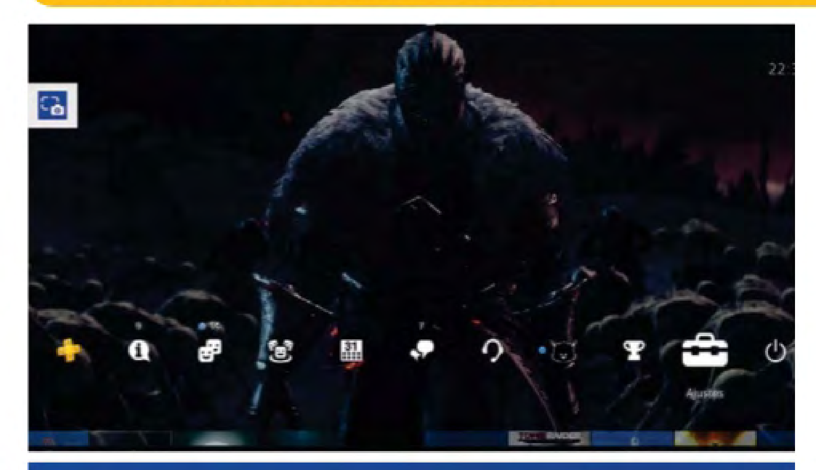
4 Botón: si pulsas el botón Share de tu mando para que salga menú de "Compartir", tendrás una mejor visión de las opciones disponibles.

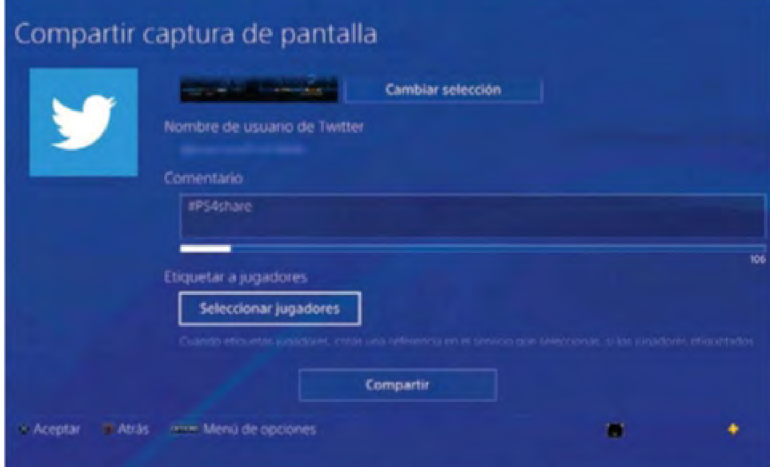
Ojo con...

PS4 PRO. Los poseedores de la versión más potente de la consola de Sony tendrán alguna opción más en cuanto al tipo de vídeo o captura que se puede publicar. Gracias a sus capacidades para el manejo de resoluciones 4K, podrás elegir esta altísima resolución a la hora de publicar tus mejores logros.

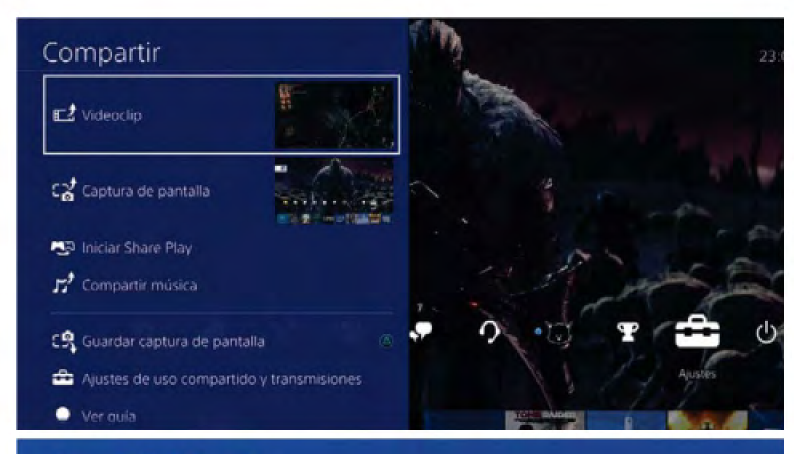


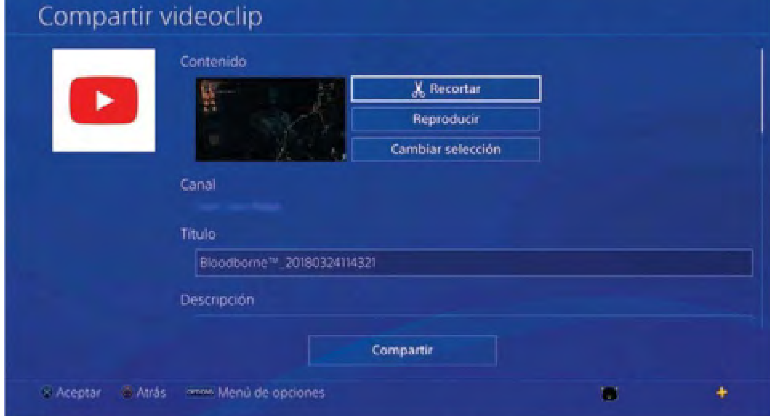
4. CÓMO COMPARTIR





1 Pantalla: pulsa el botón Share de manera que haga una captura de pantalla. Luego entra en el menú "Compartir" usando el mismo botón y elige "Captura de pantalla". Elige cómo quieres compartirla y sigue los pasos que se te indican. En el caso de Twitter podrás poner un comentario e incluso etiquetar a los jugadores que en ella aparezcan.



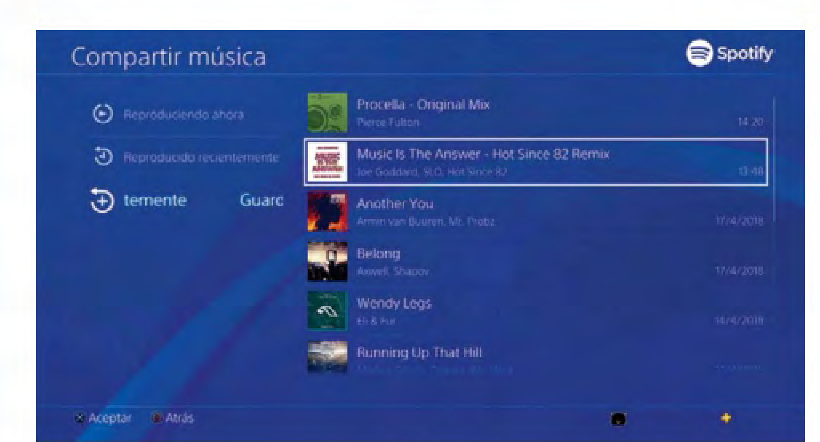


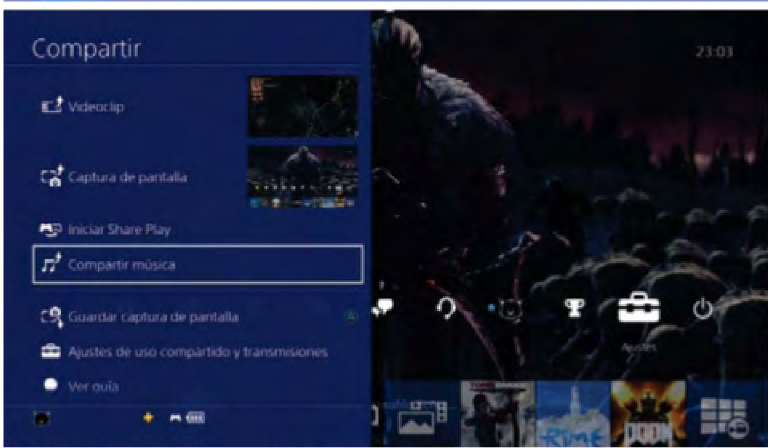
2 Vídeo: deja pulsado el botón Share para entrar en el menú "Compartir". Luego selecciona "Videoclip" y a continuación la plataforma por la que lo publicarás. En la mayor parte de los casos, podrás, además, editar el clip, dejar un mensaje, ponerle etiquetas y etiquetar a la gente que sale en él, etc.

En 2 minutos...

ACTIVIDADES. Tu PS4 es, también, una red social. Desde ella conectas y te comunicas con gente (amigos) y compartes con ellos tu actividad en la consola, ya sea en forma de pantalla, video, música o trofeo. El "Muro" donde aparece todo eso (al más puro estilo Facebook, pero mezclado) y es accesible para el resto de tus amigos es la sección "Actividades" del menú principal. En él podrás ver qué han publicado tus amigos y interactuar con algunos de esos logros, dejándoles mensajes de cualquier tipo o dándoles "likes", por ejemplo. Cuando compartas algo a través del botón Share, habrá ocasiones en las que también se te ofrecerá la opción de hacerlo en el Muro de Actividades, eligiéndolo como si de un servicio externo se tratase. También podrás compartirlo con tus amigos si eliges la opción de "Mensaje".

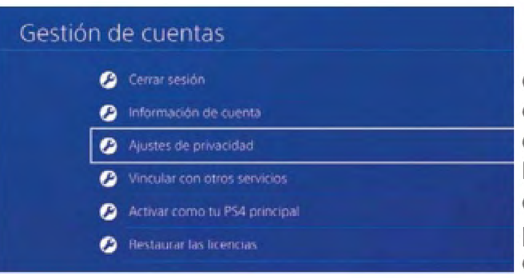






3 Música: si has vinculado una cuenta de Spotify, al dejar pulsado el botón Share, verás que también aparece la opción "Compartir música". Con ella podrás compartir por Facebook, Twitter, Actividades y mensajes lo que estás escuchado, además de tus canciones guardadas.

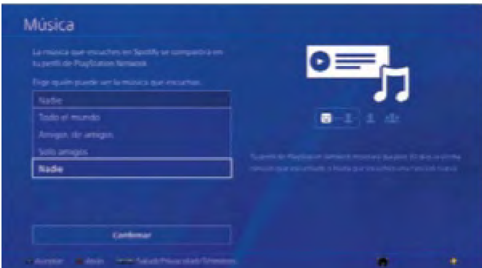
5. PRIVACIDAD



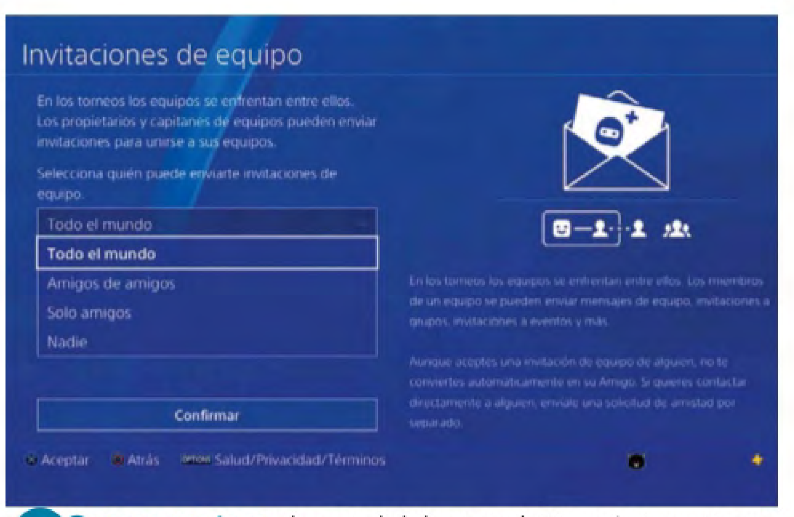
1 Acceso: para controlar todo lo que puedes y pueden compartir de ti en las redes sociales tus amigos de PSN, ve a "Ajustes/Gestión de cuentas/ajustes de privacidad". Introduce tu contraseña de PSN.



2 Etiquetas: puedes elegir si quieres que se te etiquete en capturas o vídeos que otros usuarios suben a las redes sociales. En el menú descrito en el punto anterior, ve a "Información personal-mensajes/Etiquetas" y escoge del menú desplegable quién puede y quién no.



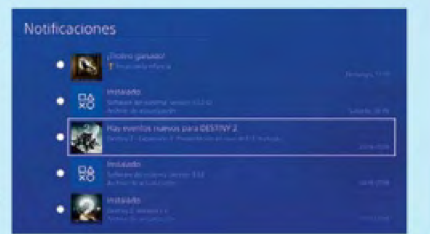
3 Música: si has vinculado tu cuenta de Spotify, puedes elegir si lo que escuchas se publica en el muro de "Actividades-Novedades". Desde el menú descrito en 5.1, ve a "Juegos-contenido/Música" y elige quien puede saber lo que escuchas.



4 Campeonatos: si has vinculado la cuenta de ESL, será interesante que especifiques si puedes ser invitado a torneos por parte de otros usuarios o no. Ve al menú descrito en 5.1 y luego a "Amigos-conexiones/Invitaciones de equipo". Elige con el menú desplegable quien puede requerir tus servicios.

En 2 minutos...

ETIQUETAS. Cada vez que un usuario te etiqueta en una captura o vídeo clip que luego publica en alguna de las redes sociales, recibirás una notificación de ello. Accediendo a ella (en "Notificaciones en el menú principal), puedes "desetiquetarte" cuando quieras si lo crees oportuno o te has arrepentido.



Escríbenos tus cartas, indicando en el sobre "Guía de Compras" a: Grupo V. PlayManía. C/Valportillo Primera 11. 28108 Alcobendas (Madrid).

@ Manda tus e-mail a playmania@grupov.es

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para PlayStation 4

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

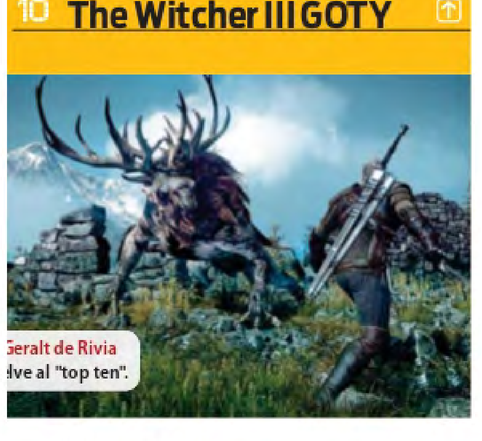
DEL 1 AL 30 DE ABRIL DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



God of War lidera la lista de ventas.

1. God of War (N)
2. Far Cry 5 (↓)
3. Assassin's Creed Origins (↑)
4. FIFA 18 (↓)
5. Grand Theft Auto V (↓)
6. Rocket League: Ed. Col (↑)
7. Call of Duty WWII (↓)
8. Minecraft (↑)
9. Crash Bandicoot N.Sane Trilogy (↑)
10. The Witcher III GOTY (↑)



Geralt de Rivia vuelve al "top ten".

AVENTURAS

AGENTS OF MAYHEM — DISCO
DEEP SILVER » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego divertido y atractivo y con muchos personajes, pero se queda lejos de otros sandbox mucho más variados. NOTA **81**

ALIEN ISOLATION — DISCO
SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original. NOTA **88**

ASSASSIN'S CREED: ORIGINS — DISCO
UBISOFT » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El viaje de Bayek por el Antiguo Egipto es digno de los que hizo Ezio por Italia y Constantinopla. ¡Un gran regreso! NOTA **93**

A WAY OUT — DISCO
EA » 29,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura única que sólo puede disfrutarse jugando en cooperativo. Tiene sus fallos, pero merece mucho la pena. NOTA **85**

BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
WARNER » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo... NOTA **94**

DEUS EX: MANKIND DIVIDED — DISCO
EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere. NOTA **90**

DISHONORED 2 — DISCO
BETHESDA » 29,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras. NOTA **92**

GOD OF WAR — DISCO
SONY » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una mezcla divina de combates, exploración y puzles, genial en todos sus apartados y que engancha de principio a fin. NOTA **94**

GRAND THEFT AUTO V — DISCO
ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online. NOTA **94**

HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE
NINJA THEORY » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
No tiene mecánicas revolucionarias, pero la aventura resulta fresca, variada, y es una experiencia diferente a todas. NOTA **91**

HITMAN - LA PRIMERA TEMPORADA COMPLETA — DISCO
EIDOS » 39,99€ » 1 JUGADOR » SQUARE ENIX » +18 AÑOS
El Hitman de hace un año, pero ahora completo. Ofrece verdadera libertad de acción, resulta original y engancha. NOTA **88**

HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
SONY » 49,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga. NOTA **95**

INFAMOUS SECOND SON — DISCO
SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Sigue la estela de los juegos anteriores, un "sandbox" de desarrollo tradicional, con gráficos de nueva generación. NOTA **87**

INSIDE
PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar. NOTA **90**

LA TIERRA MEDIA: SOMBRAS DE GUERRA — DISCO
WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego digno de Mordor, gracias a sus combates, su sistema Némesis ampliado y las mil cosas que podemos hacer. NOTA **90**



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 — DISCO
WARNER » 39,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Quizá YA no sorprenda, pero es de los mejores LEGO de siempre, a la altura del Universo Cinematográfico de Marvel. NOTA **82**

MAD MAX — DISCO
WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas. NOTA **90**

MAFIA III — DISCO
2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos. NOTA **82**

METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
KONAMI » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia. NOTA **97**

METAL GEAR SURVIVE — DISCO
KONAMI » 39,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Como *Metal Gear* es bastante flojo pero como juego de supervivencia es mejor de lo que esperábamos. Muy adictivo. NOTA **76**

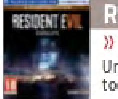
NIeR AUTOMATA — DISCO
SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte. NOTA **93**

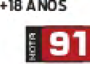
NIOH — DISCO
SONY » 39,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, que no es poca cosa. NOTA **90**

OUTLAST TRINITY — DISCO
WARNER » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Incluye *Outlast*, su DLC y *Outlast 2*. Tres grandes aventuras de terror, que pese a sus fallitos, merecen disfrutarse. NOTA **82**

PREY — DISCO
BETHESDA » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura en primera persona con una diseño magistral de niveles, enorme libertad y originales habilidades. NOTA **92**

RESIDENT EVIL 7: GOLD EDITION — DISCO
CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores juegos de terror que tiene PS4 con todos sus DLC y compatible con PlayStation VR. NOTA **91**

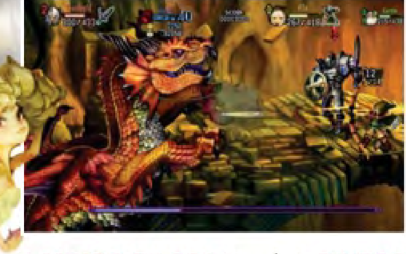




Play ¡El juego del mes!

Tres razones para tener...

Dragon's Crown Pro

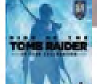


1. MEJOR EN PS4. Ya nos enamoró en PS3 y PS Vita, pero Dragon´s Crown luce su belleza como nunca en PS4. Esta obra de Vanillaware está considerada el RPG de acción en 2D más bello de la historia.

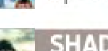
2. DIVERSIÓN PARA 4 JUGADORES. Aunque jugar a este "action RPG" en solitario también es muy ameno, jugarlo en cooperativo (tanto local como online) es una absoluta delicia.

3. IMPAGABLES DETALLES. Además de incluir "de serie" todas las actualizaciones, permite recuperar las partidas guardadas de PS3 y Vita y "cross play" entre consolas. Todo un detallazo.

RIME — DISCO
» TEQUILA WORKS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una experiencia genial y un ejercicio de buen gusto. No reinventa el género, pero no lo necesita para ser especial. NOTA **90**



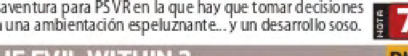
RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 29,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura. NOTA **92**



SHADOW OF THE COLOSSUS — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una obra maestra atemporal que se disfruta como nunca en PS4 gracias a esta "puesta al día" de Bluepoint Games. NOTA **93**



THE INPATIENT — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un aventura para PS VR en la que hay que tomar decisiones con una ambientación espeluznante... y un desarrollo soso. NOTA **75**





THE EVIL WITHIN 2 — DISCO
» BETHESDA » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un juego de terror de gran calidad que supera en todo a su antecesor. Es intenso, variado y espectacular. NOTA **89**



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3... NOTA **95**



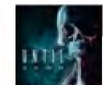
THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo. NOTA **86**



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza. NOTA **98**



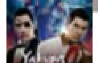
UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO — DISCO
» SONY » 39,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Naughty Dog firma otro espectáculo técnico y jugable... pero tan parecido a *U4* que apenas logra sorprender. NOTA **87**



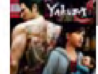
UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli. NOTA **87**



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido. NOTA **90**



YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 29,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos. NOTA **92**

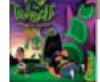


YAKUZA 6 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Una aventura de acción brillante en todos los sentidos cuyo único punto negativo es que no llega traducida al castellano. NOTA **91**

AV. GRÁFICAS



BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA **78**



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA **89**



DREAMFALL CHAPTERS — DISCO
» DEEP SILVER » 29,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
La historia atrapa, pero la jugabilidad simplificada a lo Telltale Games hace que no termine de engancharnos. NOTA **70**

DEAD SYNCHRONICITY — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una aventura gráfica modesta en recursos, pero muy rica en narrativa y puzles con un estilo artístico muy particular. NOTA **80**

FULL THROTTLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un clásico puesto al día, que merece la pena si te va el género. Jugarla con los comentarios de los creadores es un lujo. NOTA **78**



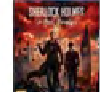
LAST DAY OF JUNE
» 505 GAMES » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Esta bellísima aventura es una experiencia corta, pero intensa, y trae un mensaje que deja "poso" en el jugador. NOTA **81**



LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA **87**



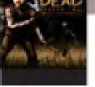
LIFE IS STRANGE: BEFORE THE STORM — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
No tiene la frescura del original ni su "rebobinado", pero su realista y emotiva historia lo compensa con creces. NOTA **82**



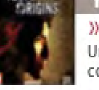
SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA **83**



SYBERIA 3 — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
El regreso de una gran saga con una historia profunda y puzles que ofrecen cierta frescura. Lástima de errores gráficos. NOTA **77**



THE WALKING DEAD SEASON 2 — DISCO
» BADLAND » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura gráfica que funciona muy bien y resulta absorbente. Reúne los 5 episodios lanzando en PS Store. NOTA **88**



YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y y puzzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA **88**

PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €



Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.

3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Pensando en los usuarios de PS4 Pro, Indeca nos ofrece un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros de longitud y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Silla Resto GXT 707 Trust Gaming
TRUST GAMING | 299,95 €

Fabricada en materiales de alta calidad, esta silla garantiza comodidad en largas sesiones de juego. Se adapta a todo tipo de usuarios gracias a sus opciones de ajuste y a su especial acolchado para la zona lumbar y el cuello.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

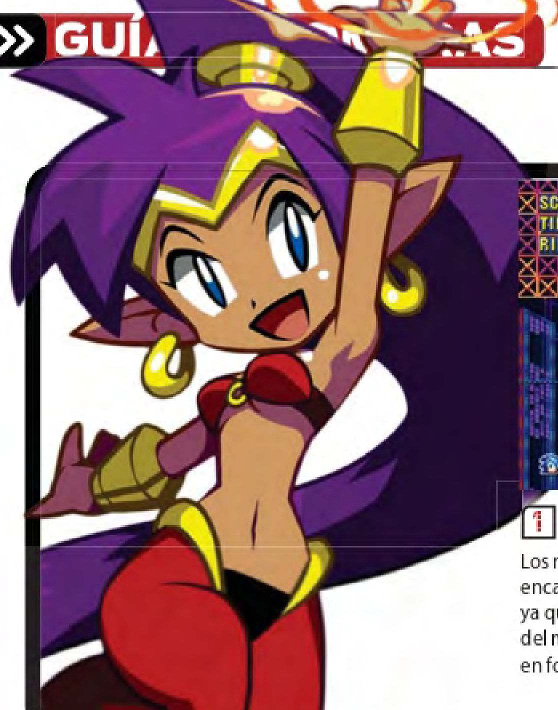


7 Thrustmaster T-GT
THRUSTMASTER | 799,99 €

Un volante para sibaritas de la conducción en consola. Puede que su alto precio sea lo que más llame la atención de primeras, pero os aseguramos que vale cada euro que cuesta. Si tienes espacio en casa y te lo puedes permitir, no vas a encontrar un volante mejor, ni en prestaciones, ni en acabado. Un lujo.







Los cuatro mejores juegos...

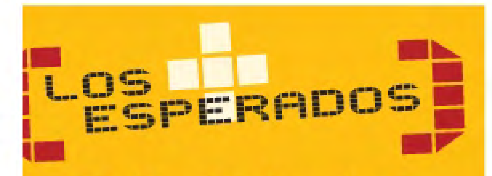


1 Sonic Mania

Los nostálgicos de la gloriosa etapa de los 16 bits quedarán encantados con Sonic Mania (especialmente si son "segueros"), ya que actualiza niveles míticos sumándole otros nuevos pero del mismo corte. Nostalgia bien entendida que será relanzada en formato físico en una edición con extras el 17 de julio.

2 Shantae: Half Genie Hero Ult.Ed.

Y para "relanzamiento" en formato físico, el de Shantae: Half Genie Hero, que es su Ultimate Edition viene con libro de arte, banda sonora en disco y todos los DLC y trajes (alguno exclusivo de esta edición), que lo convierten en uno de los plataformas más completos y recomendables de todo el catálogo.

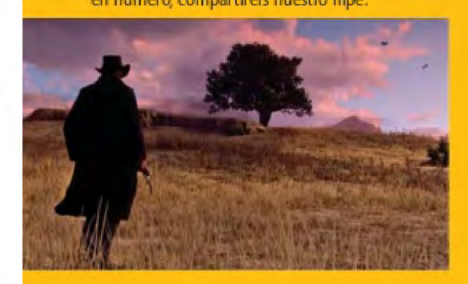


LOS ESPERADOS

1 Red Dead Redemption 2

» PS4 » ROCKSTAR » AV. DE ACCIÓN » 26 DE OCTUBRE

Rockstar por fin ha "desenfundado" y nos ha mostrado más detalles de su obra más esperada. Si ya habéis leído el reportaje que le dedicamos en número, compartiréis nuestro flipe.



2 Spider-Man

» PS4 » SONY » AV DE ACCIÓN » 7 DE SEPTIEMBRE

Otro juegazo que se ha quitado la máscara este mes es *Spider-Man*. Cuanto más sabemos sobre esta aventura, más convencidos estamos de que puede ser el mejor juego de superhéroes de PS4.



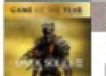
3 Shenmue I & II

» PS4 » SEGA » AVENTURA » 2018

Tras años de rumores y especulaciones, Sega por fin ha confirmado el remaster de dos de sus obras maestras que por fin llegan a una consola de Sony. Por desgracia, sin textos en castellano.



ROL



BLOODBORNE GOTY — DISCO

» FROM SOFTWARE » 44,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

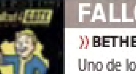
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA **94**



DARK SOULS III — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA **95**



DRAGON AGE: INQUISITION — DISCO

» EA GAMES » 19,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un RPG casi inabarcable que se convierte por desarrollo, profundidad y complejidad, en un grande del género. NOTA **92**

FALLOUT 4 GOTY — DISCO

» BETHESDA » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

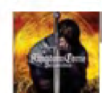
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece un mundo en el que perderse meses. NOTA **95**



FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

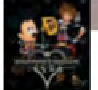
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA **90**



FINAL FANTASY XV: ROYAL ED. — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA **92**



KINGDOM COME DELIVERANCE — DISCO

» KOCH MEDIA » 54,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Sus problemas técnicos y jugables no empañan del todo esta original propuesta rolera, compleja y exigente. NOTA **84**



KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO

» SQUARE ENIX » 29,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

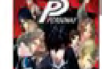
Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA **87**



MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO

» EA GAMES » 39,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA **84**



NI NO KUNI II — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Tardar en arrancar, pero cuando lo hace, ofrece tanta variedad y tanta calidad que os enganchará durante semanas. NOTA **91**



PERSONA 5 — DISCO

» KOCH MEDIA » 34,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA **95**

SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO — DISCO

» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Es una secuela continuista, pero el sistema de combate es más profundo y el humor nos mantiene pegados al mando. NOTA **88**

SECRET OF MANA — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los amantes de los JRPG clásicos van a deleitarse con un gran remake de uno de los grandes del género en SNES. NOTA **85**



TALES OF BERSERIA — DISCO

» BANDAI NAMCO » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA **87**



THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM VR — DISCO

» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

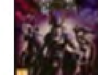
Si tienes PlayStation VR tienes una grandiosa excusa para volver a perderte por Skyrim. La misma aventura, pero RV. NOTA **88**

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO

» BANDAI NAMCO » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA **95**

LUCHA



DRAGON BALL FIGHTERZ — DISCO

» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Arc System Works ha logrado culminar el mejor juego de lucha de toda la historia de Dragon Ball. Y no hay pocos... NOTA **91**

DISSIDIA FINAL FANTASY NT — DISCO

» SQUARE ENIX » 39,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Los juegos de lucha cuentan con un nuevo y original exponente, que goza de todo el tirón de la saga *Final Fantasy*. NOTA **88**

INJUSTICE 2: ULTIMATE EDITION — DISCO

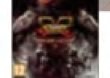
» WARNER » 69,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Héroes y villanos de DC en un juego de lucha profundo, espectacular y con muchos modos para disfrutar solo u online. NOTA **91**

MARVEL VS CAPCOM INFINITE — DISCO

» CAPCOM » 59,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

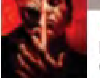
Sin ser perfecto ni revolucionario, es un juego de lucha completo y divertido, apto para cualquier tipo de jugador. NOTA **84**



MORTAL KOMBAT XL — DISCO

» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

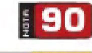
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **90**



STREET FIGHTER V: ARCADE EDITION — DISCO

» CAPCOM » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

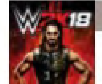
Capcom por fin se redime ofreciéndonos la versión más completa hasta la fecha de su irresistible juego de lucha. NOTA **89**



TEKKEN 7 — DISCO

» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El *Tekken* más completo, equilibrado, cuidado y con más extras. El culmen del "Torneo del Puño de Hierro". NOTA **90**



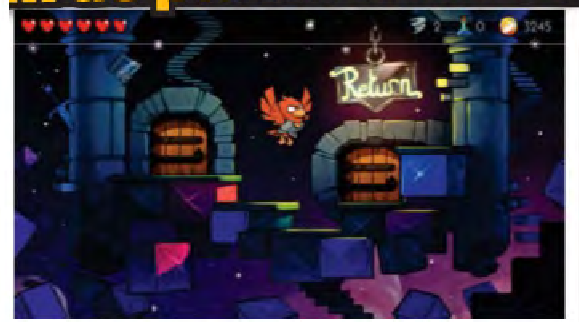
WWE 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 44,95€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Lucha libre de la buena, en una entrega más completa que la del año pasado, aunque sigue teniendo margen de mejora. NOTA **84**



... de plataformas con "sabor retro"



3 Wonder Boy: The Dragon's Trap

Wonder Boy: The Dragon´s Trap es todo un ejemplo de como debe hacerse un "remake" sin perder de vista sus raíces. El juego permite disfrutar del desarrollo de la aventura de Master System alternando entre gráficos/audio modernos y "clasicos" con sólo pulsar un botón. Y ahora también ha salido en edición física.



4 Maldita Castilla EX

Y no podemos acabar este repaso sin citar Maldita Castilla EX, un grandioso homenaje patrio a la clásicos como Ghosts "n Goblins cortesía de Locomalito. Tuvo una tirada en físico limitada a 3.000 unidades, pero tranquilo que si te quedaste sin ella hace unos meses tienes otra edición física en exclusiva en tiendas GAME.

SHOOT'EM UP



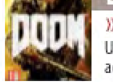
BATTLEFIELD 1 — DISCO
» EA GAMES » 14,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables. NOTA **91**



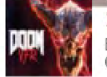
BRAVO TEAM — DISCO
» SONY » 39,99€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Este shooter exclusivo de PlayStation VR es divertido si lo juegas cooperando con un amigo y si tienes el Aim Controller. NOTA **79**

CALL OF DUTY WWII — DISCO
» ACTIVISION » 69,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
La vuelta de la SGM es un acierto, pero todo es demasiado continuista. No revoluciona, pero, online, sigue en la brecha. NOTA **83**

DESTINY 2 — DISCO
» ACTIVISION » 29,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es todo lo que nos hubiera gustado ver en el original, con un mundo abierto para explorar y corrigiendo errores pasados. NOTA **91**



DOOM — DISCO
» BETHESDA » 19,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados. NOTA **90**



DOOM VFR — DISCO
» BETHESDA » 29,99€ » 6 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Es demasiado irregular, con problemas de control y breve. Como experiencia, mola, pero pronto se aprecian sus errores. NOTA **75**



FAR CRY 5 — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gracias a su enfoque y a sus novedades es la mejor entrega de la saga. Poder jugarlo en cooperativo es todo un acierto. NOTA **90**

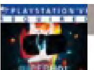


FARPOINT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una experiencia para PS VR frenética, pero que podía haber dado mucho más de sí. Quizás en una segunda parte... NOTA **80**



OVERWATCH — DISCO
» BLIZZARD » 34,99 € » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña. NOTA **90**

STAR WARS BATTLEFRONT II — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 40 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
El carisma del universo Star Wars con un multijugador muy superior al del juego anterior y una divertida campaña. NOTA **90**



SUPERHOT VR — DISCO
» SUPERHOT TEAM » 24,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Una divertida propuesta y original propuesta para PS VR (hay una versión para PS4) que te atrapará las 4 horas que dura. NOTA **79**

THE AMERICAN DREAM — DISCO
» AVANCE » 24,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter exclusivo de PS VR que trata con fina ironía el excesivo uso de las armas en EE.UU. Pero no llega traducido. NOTA **78**



TITANFALL 2 — DISCO
» EA GAMES » 19,99 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador. NOTA **87**

WOLFENSTEIN II: THE NEW COLOSSUS — DISCO
» BETHESDA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con su diversión intachable y un guión muy trabajado, *The New Colossus* está llamado a convertirse en un clásico. NOTA **90**

VELOCIDAD



ASSETTO CORSA — DISCO
» 505 GAMES » 29,99 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles. NOTA **90**



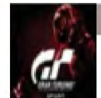
DIRT 4 — DISCO
» CODEMASTERS » 59,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un enorme juego de rally con una soberbia mezcla de los conceptos de *DiRT Rally* y *DiRT 3*. Colin McRae es inmortal. NOTA **92**



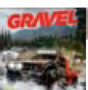
DRIVECLUB VR — DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje. NOTA **80**



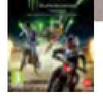
F1 2017 — DISCO
» CODEMASTERS » 49,95€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una magnífica propuesta destinada a que los seguidores de la F1 disfruten al máximo delante de la consola. NOTA **82**



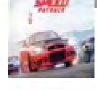
GRAN TURISMO SPORT — DISCO
» SONY » 59,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pierde el modo individual en favor de un potente y divertido multijugador online, aunque corto en contenido por ahora. NOTA **85**



GRAVEL — DISCO
» MILESTONE » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una propuesta arcade con opciones de simulador que logra divertir desde la primera partida a pesar de sus defectos. NOTA **80**



MONSTER ENERGY SUPERCROSS — DISCO
» MILESTONE » 64,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
A nivel jugable es un título notable y resulta divertido, pero con el transcurso de las horas se vuelve algo monótono. NOTA **74**



NEED FOR SPEED: PAYBACK — DISCO
» EA GAMES » 69,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Velocidad y diversión sin complejos, en una espectacular trama cinematográfica, aunque con ritmo irregular. NOTA **80**

PROJECT CARS 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95€ » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El control tiene altibajos, pero la cantidad de circuitos, el ciclo día-noche o la meteorología son una referencia para el género. NOTA **90**

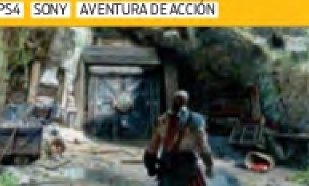


WIPEOUT OMEGA COLLECTION — DISCO
» SONY » 34,99 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Wipeout nunca había tenido un aspecto tan espectacular, a la altura de esta gran saga por la que no pasan los años. NOTA **90**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **God of War** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



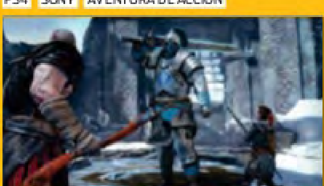
God of War es TAN bueno que incluso ha logrado conquistar el siempre hermético mercado japonés... junto a *Far Cry 5*.

2. **Far Cry 5** (=) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **Super Robot Wars X** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | LUCHA/ACCIÓN
4. **Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino** (↓) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL
5. **Metal Max Xeno** (N) — PS4 | CAPCOM | ACCIÓN



EE.UU.

1. **God of War** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN

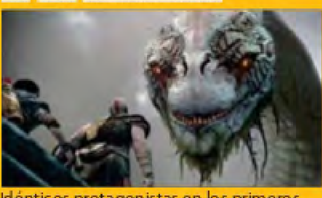


El mercado americano también está dominado por estos dos juegos, junto al famoso simulador de béisbol de Sony.

2. **Far Cry 5** (↓) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **MLB 18: The Show** (N) — PS4 | SONY | DEPORTIVO
4. **Grand Theft Auto V** (↑) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN
5. **Ni no Kuni II: El Renacer de un Reino** (N) — PS4 | BANDAI NAMCO | ROL

EUROPA

1. **God of War** (N) — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN



Idénticos protagonistas en los primeros puestos de la lista europea, junto a "clásicos" como *FIFA 18, CoD WWII y GTA V*.

2. **Far Cry 5** (↓) — PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN
3. **FIFA 18** (↓) — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO
4. **Call of Duty WWII** (↓) — PS4 | ACTIVISION | SHOOTER
5. **Grand Theft Auto V** (↓) — PS4 | ROCKSTAR | AVENTURA DE ACCIÓN

MÁS QUE JUEGOS

» Juego de mesa Gretchinz!

www.devir.es 27 €

El estreno de *Warhammer 40.000 Inquisitor-Martyr* en PS4 nos ha llevado a fijarnos en este juego de mesa de la firma Devir y creado por Roberto Fraga y Yohan Lemonnier, que bien podríamos definir como una mezcla de Mad Max y *Super Mario Kart*. Lanza tus dados y trata de hacerle la "puñeta" a tus rivales en caóticas y divertidísimas carreras por un tablero que iremos generando y en las que el objetivo es llegar a la meta a toda costa, aunque sea con tu buggy calcinado.



» Figura Sorceress Dragon's Crown Pro

www.amazon.com 195 $

El estreno de *Dragon's Crown Pro* en PS4 nos lleva a recordaros las distintas figuras de PVC que se lanzaron hace unos años cuando el juego salió para PS3 y PS Vita que son casi tan bonitas como el propio juego. Las hay de varios personajes, aunque la favorita de los fans suele ser la de la hechicera que aquí os mostramos (seguramente por "obvias" razones). También es la más cara. Ahora mismo su precio se acerca a los 200 dólares. Mide 24 centímetros y es de MegaHouse.



DEL 1 AL 30 DE ABRIL. DATOS CEDIDOS POR GAME





God Eater 2 y SAO son las entradas más destacadas.

1. God Eater 2: Rage Burst + God Eater: Res.
2. SAO: Hollow Realization
3. J-Stars Victory Vs+
4. Minecraft
5. World of Final Fantasy
6. Velocity 2X: Critical Mass Edition
7. Mary Skelter: Nightmares
8. Odin Sphere Leifthrasir
9. Axiom Verge: Multiverse Ed.
10. One Piece: Pirate Warriors 3



One Piece: Pirate Warriors 3 ... de lujo en PS Vita.

ACCIÓN



ATTACK ON TITAN 2 — DISCO
» KOCH MEDIA » 64,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vibrantes batallas contra los enormes titanes en una intensa aventura que es mucho más variada de lo que puede parecer. NOTA 83

CONAN EXILES — DISCO ¡Nuevo!
» FUNCOM » 49,95€ » 1-40 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Nunca juzgues a un libro por su portada: tras su aspecto "tosco", *Conan Exiles* esconde una experiencia jugable que atrapa. NOTA 87

DEAD RISING 4 — DISCO
» CAPCOM » 49,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte del toque aventurero de *DR2* y ahora es más directo y con más acción. Masacrar zombis es divertido. NOTA 85

DmC DEFINITIVE EDITION — DISCO
» CAPCOM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un buen lavado gráfico y nuevos modificadores y niveles de dificultad que nos hacen querer repetir. NOTA 89

DIABLO III: ETERNAL COLLECTION — DISCO
» BLIZZARD » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Rol de acción de gran calidad que ha mejorado con el tiempo gracias a todos los añadidos y expansiones de esto años. NOTA 91

DRAGON QUEST HEROES II — DISCO
» OMEGA FORCE » 39,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que no te vayan los Musou: añade las gotas justas de RPG para gustar tanto a fans de la acción como de la saga. NOTA 89

DRAGON´S CROWN PRO — DISCO ¡Nuevo!
» VANILLAWARE » 44,95€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una joya del rol de acción que ya nos enamoró en PS3 y Vita y que brilla aún con más fuerza en PS4 gracias a sus mejoras. NOTA 91

DYNASTY WARRIORS 9 — DISCO
» KOEI TECMO » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Sin ser la reinvención que nos querían "vender", sí es la entrega más vistosa y completa de toda la serie. NOTA 81

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 14,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA 78



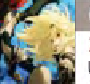
FOR HONOR: GOLD EDITION — DISCO
» UBISOFT » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA 77

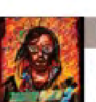
GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO
» UBISOFT » 29,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA 82

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 29,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS



Una larga y variada aventura que nos obliga a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA 91



HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

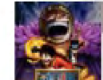
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

MONSTER HUNTER WORLD — DISCO
» CAPCOM » 64,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

No sólo es la entrega más espectacular, completa y divertida de la serie, sino que además también es la más accesible. NOTA 93

KNACK II — DISCO
» SONY » 39,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Acción plataformas y puzles en un desarrollo sencillo y apto para todos lo públicos. Mejora al primero, pero sin fascinar. NOTA 80



ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores *One Piece*. NOTA 86

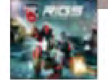


RAIDERS OF THE BROKEN PLANET
» MERCURY STEAM » GRATIS » 5 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un original juego de acción, con un multijugador único que supone un soplo de aire fresco. Cada campaña a 9,99 €. NOTA 83

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA 92



RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 29,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA 79



SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA 78



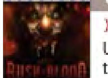
THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA 91



TOUKIDEN 2 — DISCO
» KOEI TECMO » 29,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS

Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA 86

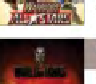


UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le sienta muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA 71

WARRIORS ALL-STARS — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

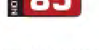
Los amantes del musou se lo pasarán en grande repartiendo mamporros a diestro y siniestro y reclutando personajes. NOTA 75



WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 30 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS



Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia y además ahora tiene campaña individual. NOTA 85




» Taza térmica God of War

www.game.es | 95 €

¿Pensábais que ya habíais visto todo tipo de merchandising de God of War? Pues no. Además de ropa, llaveros, cartera, peluches y figuras de distintos tipos (Funko Pop, Totaku, Pixel Pals...), este mes os presentamos su taza térmica de cerámica, que cambia de diseño según la temperatura de su contenido (unos 300 ml). ○





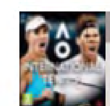
» Pack de películas de Conan en Blu-Ray

www.amazon.es | 18,40 €

Si ya estáis disfrutando de *Conan Exiles*, seguro que os apetece volver a ver (o descubrir) las películas de Conan protagonizadas por Arnold Schwarzenegger. Pues las tenéis juntas en Blu-ray en un pack. Habrá quien diga que han envejecido mal, pero a nosotros se nos sigue erizando el vello con la banda sonora de Basil Poledouris. Dos clasicazos del género. ○



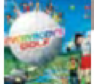
DEPORTIVOS



AO INTERNATIONAL TENNIS — DISCO — ¡Nuevo!

» MERIDIEM » 44,95€ » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Un simulador de tenis bastante aceptable, con bastantes modos de juego, buen control y algunas buenas licencias. NOTA **69**



EVERYBODY'S GOLF — DISCO

» SONY » 39,99 € » 20 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si piensas que el golf es un deporte aburrido, prueba a echarte unas partidas a esto. Seguro que cambias de idea. NOTA **80**

FIFA 18 — DISCO

» EA SPORTS » 69,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es muy continuista, en contraste con el subidón del año pasado, pero sigue siendo el juego de fútbol más completo. NOTA **87**

NBA 2K18 — DISCO

» 2K SPORTS » 69,99 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

En la cancha es imbatible, el mejor juego de basket de la historia: jugabilidad, gráficos, modos de juego... NOTA **92**



PES 2018 — DISCO

» KONAMI » 59,99€ » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Apenas tiene fichajes, pero sus partidos resultan divertidos y tiene algunas licencias con tirón (aunque le falten otras). NOTA **82**

ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION

» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

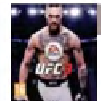
Una sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA **83**



STEEP

» UBISOFT » 19,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA **81**



UFC 3 — DISCO

» EA SPORTS » 64,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Supera a *UFC2* en realismo y variedad. Los fanáticos de las artes marciales mixtas lo van a disfrutar muchísimo. NOTA **82**

ESTRATEGIA



THE ESCAPISTS 2 — DISCO

» TEAM17 » 29,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Los jugadores más pacientes (o cabezones) lo van a pasar en grande: escapar de la cárcel nunca fue más divertido. NOTA **80**

TROPICO 5 — DISCO

» KALYPSO » 29,99 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un gran simulador que sabe enganchar y ofrece opciones de sobra para desatar al gestor que llevamos dentro. NOTA **81**

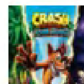
XCOM 2 — DISCO

» 2K GAMES » 24,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches. NOTA **90**



PLATAFORMAS



CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY — DISCO

» ACTIVISION » 39,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

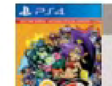
Los tres primeros *Crash* con apartado técnico actual, pero casi iguales, incluido el control, a lo que jugamos en su día. NOTA **87**



MALDITA CASTILLA EX

» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio. NOTA **86**



SHANTAE: HALF GENIE HERO — DISCO — ¡Nuevo!

» MERIDIEM » 44,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

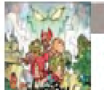
Un colorido plataformas, tan divertido como bien diseñado, en su versión más completa. Si te gusta el género, lo gozarás. NOTA **85**



SONIC MANIA

» SEGA » 19,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS

Es Sonic en estado puro. Los elementos clásicos siguen funcionando y los nuevos no desentonan en absoluto. NOTA **90**

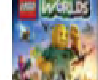


WONDERBOY THE DRAGON'S TRAP

» SEGA » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Todo un ejemplo de cómo debe hacerse un "remake". Si te gustó el original de Master System, éste lo vas a gozar. NOTA **82**

VARIOS



LEGO WORLDS — DISCO

» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS

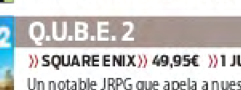
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador. NOTA **84**



LOS SIMS 4 — DISCO

» EA GAMES » 49,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

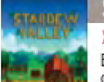
Si os sois fans de Los Sims el juego no os va a decepcionar, aunque deberéis armaros de paciencia con el control. NOTA **75**



Q.U.B.E. 2 — DISCO

» SQUARE ENIX » 49,95€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS

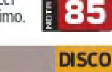
Un notable JRPG que apela a nuestra nostalgia (demasiado quizás) por los clásicos del género). No llega traducido. NOTA **00**



STARDEW VALLEY — DISCO

» 505 GAMES » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

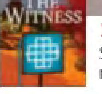
Estrategia, simulación, exploración... Hay tanto por hacer que te enganchará. Un juego enorme para jugar a tu rimo. NOTA **85**



SCRIBBLENAUTS SHODOWN — DISCO

» WARNER » 39,95€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un puñado de divertidos minijuegos con todo lo bueno de la serie *Scribblenauts* para disfrutar con hasta 4 amigos. NOTA **80**



THE WITNESS

» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional. NOTA **90**

PARA LEER Y ESCUCHAR

1 Maestros del Doom

www.espop.es | 19,99 €

Maestros del Doom narra la increíble historia de John Carmack y John Romero y cómo llegaron a crear dos juegazos como *Doom* y *Quake*, revolucionando las posibilidades del medio y desafiando todos los modelos de negocio.



2 BSO Shantae

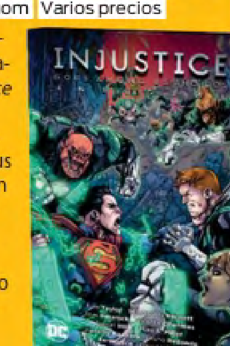
virt.bandcamp.com | Donativo

Aunque viene incluida en disco dentro de *Shantae: Half Genie Hero Ultimate Edition*, tal vez quieras reconocer el gran trabajo de Jake Kaufman comprándola (tú pones el precio). Son un total de 30 temas.

3 Comic Injustice Integral

www.ecccomics.com | Varios precios

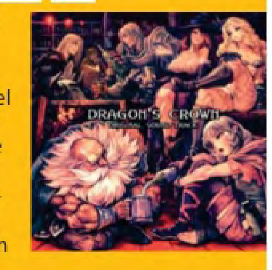
El mes pasado disfrutamos del lanzamiento de *Injustice 2: Legendary Edition* y ahora os recomendamos sus cómics, que ya van por el Año 4, aunque ECC también lo publica en formato "integral" año a año (ya hay dos volúmenes así).



4 BSO Dragon's Crown Pro

www.amazon.com | 27 €

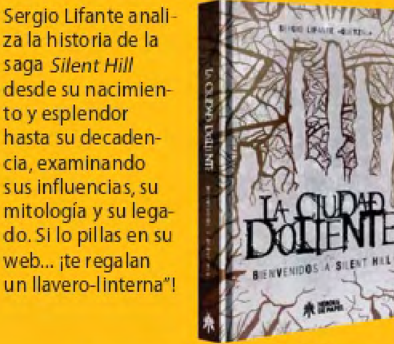
Aunque la BSO lanzada en Japón con el lanzamiento del juego en PS3 y Vita aún puede encontrarse fácilmente en febrero se lanzó Dragon's Crown Pro Orchestra Album, con otros tres discos con las melodías de Hitoshi Sakimoto.



5 La Ciudad Doliente: Bienvenidos a Silent Hill

www.heroesdepapel.es | 22 €

Sergio Lifante analiza la historia de la saga *Silent Hill* desde su nacimiento y esplendor hasta su decadencia, examinando sus influencias, su mitología y su legado. Si lo pillas en su web... ¡te regalan un llavero-linterna"!





■ *MotoGP 18* no sólo llegará con la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Motociclismo. También disfrutaremos de muchas novedades jugables y visuales.

PS4 | MILESTONE (BANDAI NAMCO) | VELOCIDAD | 7 DE JUNIO

MotoGP 18

LA EDICIÓN MÁS **REVOLUCIONARIA** DE LOS ÚLTIMOS AÑOS

MotoGP 18 calienta motores de cara a su lanzamiento a principios del próximo mes de junio. Por ahora, sus creadores no han confirmado nada de empujones o patadas para tirar a nuestros rivales al suelo, pero sí que disfrutaremos de una gran cantidad de novedades jugables. De hecho, los italianos de Milestone consideran que esta entrega será una suerte de reinicio de la saga, que llevará muchos de sus elementos jugables y visuales a nuevas cotas de calidad.

A nivel técnico, el uso de Unreal 4 permitirá un salto visual mas que notable. El realismo de los circuitos y de los propios corredores promete ser bestial, gracias al uso de distintas técnicas de escaneado. Los nuevos sistemas de físicas y colisiones nos obligarán a estar más atentos que nunca. Por un lado, los daños que suframos o la degradación de los neumáticos irán mermando las capacidades de nuestra moto, algo que aprovecharán nuestros rivales para levantarnos las pegatinas. Por otro, dispondremos de todo tipo de mejoras mecánicas, como frenos, aerodinámica, chasis, etc... No faltarán los modos Campeonato, Carrera rápida o Contrarreloj, aunque la estrella volverá a ser el modo Carrera, que nos permitirá crear un piloto y llevarlo desde la MotoGP Rookies Cup de Red Bull hasta convertirlo en campeón del mundo de MotoGP. Los nuevos tutoriales, además, prometen enseñarnos lo necesario para dominar el nuevo sistema de control y físicas. El multijugador contará con la posibilidad de crear nuestros propios torneos con amigos y, por segunda vez, con un campeonato de eSports que seguro que ocasionará tanto revuelo como la final presencial en Valencia que pudimos disfrutar el año pasado.

Esta nueva entrega promete ser un reinicio de la saga, tanto a nivel visual como jugable.



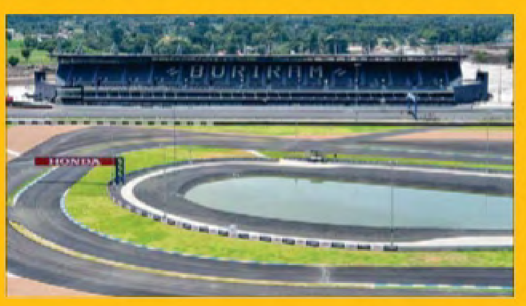
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

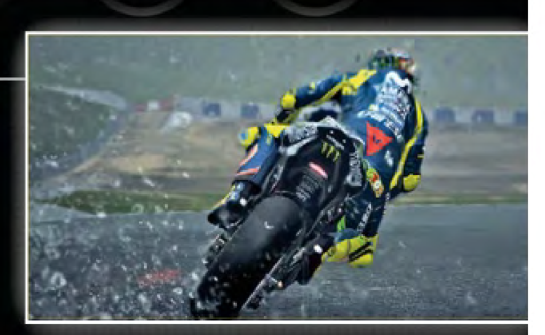
La gran cantidad de mejoras visuales y jugables, la mayoría propiciadas por el salto al motor Unreal 4, prometen ofrecernos la mejor entrega en la historia de la saga. Si le sumamos la licencia oficial, con todos los circuitos y corredores, la cosa pinta de lujo.

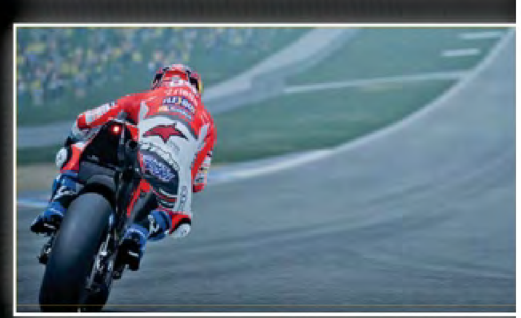
» LOS CIRCUITOS OFICIALES RECREADOS AL MILÍMETRO

Al margen de las físicas o el control de nuestras motocicletas, uno de los aspectos fundamentales a la hora de recrear una competición como MotoGP es el realismo de los circuitos. Para ello, Milestone ha utilizado los últimos avances en el escaneado con drones, lo que permitirá que disfrutemos de cada bache y mínimo detalle de las pistas que componen el Campeonato de 2018, con la novedad del trazado de Tailandia.











■ El sistema de físicas tendrá en cuenta la degradación de las gomas, la lluvia, la temperatura,...







■ A nivel técnico y visual nos encontraremos con la entrega más realista en la historia de la saga.

» SE PARECE A...

Aunque la presente generación empezó con pocos aspirantes al título de mejor juego de motos, la parrilla se salida se ha ido llenando y, a día de hoy, cuenta con muchos "riders".



RIDE 2

Quizás no gozaba de un control o un realismo gráfico bestiales, pero sí que resultaba generoso en cuanto a motos y circuitos.



TT ISLE OF MAN

Su elevada dificultad o el hecho de estar centrado en una única competición no consiguieron empañar un control muy notable.

■ ¡Ven, que no muerdo! O puede que sí: en *Vampyr* nosotros decidimos si nos alimentarnos de inocentes o bien respetar toda vida humana.

PS4 | DONTNOD ENTERTAINMENT | ACCIÓN RPG | 5 DE JUNIO

Vampyr

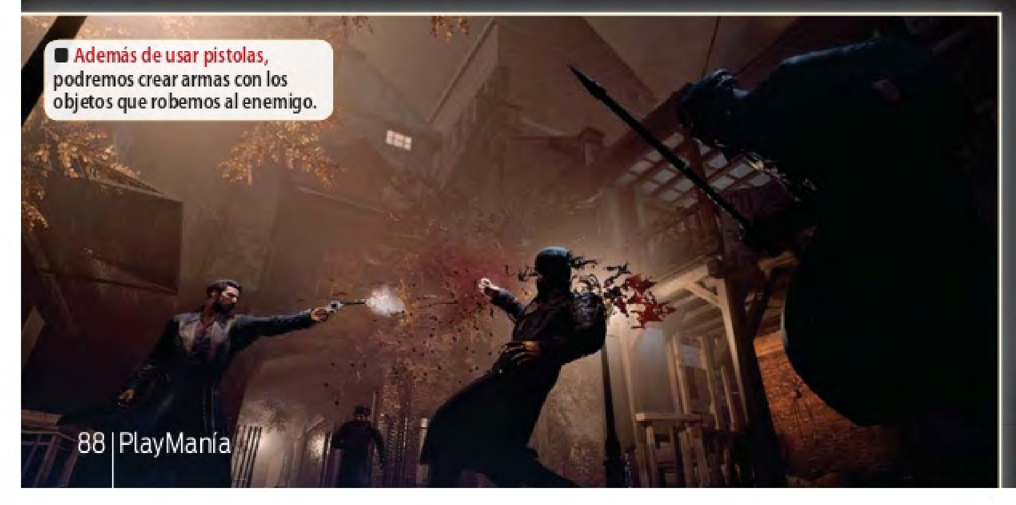
SER O NO SER **VAMPIRO**: UN DILEMA REPLETO DE ACCIÓN

Desde Drácula de Bram Stoker, hasta la saga Crepúsculo, las mejores obras y películas sobre vampiros han girado en torno a un mismo tema: sucumbir a la sed de sangre o resistirla para no hacer daño a nadie. Este conflicto interno que también va a ser el eje de *Vampyr*, el sorprendente "cambio de tercio" de los creadores de *Life is Strange*. Un juego de acción en tercera persona, que nos llevará al Londres de 1918; allí seguiremos los pasos de Jonathan Reid, un doctor convertido en vampiro muy a su pesar. En el papel de este personaje, tendremos que decidir si beber sangre de inocentes para sobrevivir, o bien mantenernos fieles a nuestro juramento hipocrático de salvaguardar la vida humana.

El desarrollo del juego estará ligado a nuestras decisiones. Podremos completar *Vampyr* sin quitar una sola vida, lo que dará lugar hasta a cuatro finales distintos. Pero esto tendrá sus contrapartidas: si no bebemos sangre, no podremos subir de nivel ni conseguir nuevos poderes. Además, no bastará con "pegarle un bocao" al primero que pase: Reid tendrá que localizar a las víctimas adecuadas, estudiar sus hábitos y usar sus poderes de hipnosis para que revelen información clave; o bien conducirlos a una zona tranquila para morderles. El precio a pagar será doble: un desenlace diferente, además de revivir el último pensamiento de nuestras víctimas. Pero a cambio obtendremos poderes como invisibilidad, crear estacas de sangre o hacer hervir la sangre de nuestros oponentes. ¡Y habrá múltiples enemigos! Desde cazadores de no-muertos hasta otros clanes vampíricos, todos ellos dispuestos a liquidarnos. Un cóctel rojo sangre con investigación, narrativa con ramificaciones, toques de rol y mucha acción. Y todo, siguiendo al dedillo la mitología clásica del género: Reid será vulnerable a las cruces, podrá convertir a sus víctimas en vampiro y no podrá entrar en una casa a no ser que le inviten. ¡Se nos afilan los colmillos con *Vampyr*!

» **PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA**

¿Será este el juego de vampiros definitivo? Lo cierto es que, hasta el momento, los chicos de Dontnod siempre nos han conquistado con sus propuestas. *Vampyr* es muy prometedor, pero aún hay que comprobar si da la talla a nivel técnico.



■ Además de usar pistolas, podremos crear armas con los objetos que robemos al enemigo.





Los poderes tienen efectos impresionantes, a cambio de consumir nuestra sangre.



La Gripe Española azota a la ciudad, pero si curamos a una víctima obtendremos mejoras.



» SE PARECE A...

CASTLEVANIA: L.O.S. 2

Los españoles MercurySteam firmaron esta secuela, en la que manejábamos a Drácula con todos sus poderes vampíricos.

THE WITCHER III

La última y grandiosa aventura de Geralt de Rivia. Puso a prueba sus habilidades sobrenaturales contra todo tipo de seres.

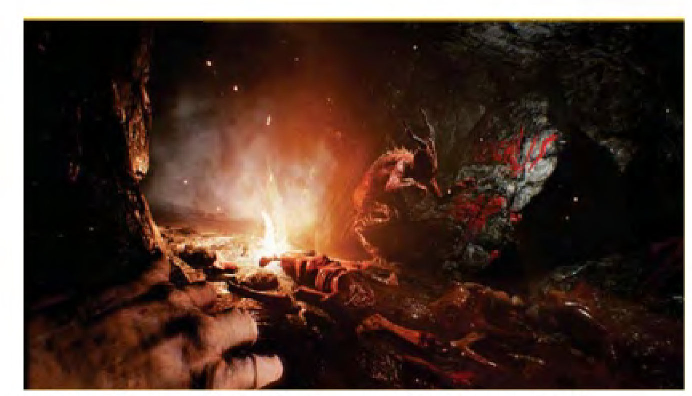
PS4 | MADMIND STUDIO | SURVIVAL HORROR | 29 DE MAYO

Agony

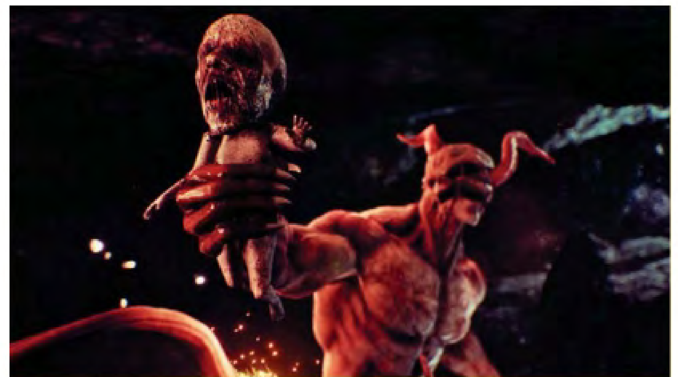
CÓMO ESCAPAR DEL **INFIERNO**

Imaginad la "papeleta": estáis en el Infierno, no recordáis quién sois y os rodean engendros terroríficos. Ese es el punto de partida de *Agony*, el prometedor "survival horror" que está a punto de llegar a PS4. Una pesadilla en primera persona, digna del mismísimo Clive Barker, y en la que nuestro objetivo será escapar del Inframundo a toda costa. Para ello debemos evitar que nos descubran otros demonios, recurriendo al sigilo; pero también por medio del ingenio, a la hora de resolver los puzles que dan acceso a nuevas áreas. Además podremos poseer a otros "mártires" como nosotros, y usar sus habilidades para avanzar. Una fuga que desembocará en el enfrentamiento final con la temible Reina Roja. *Agony* va a poner toda la carne en el asador en términos visuales, ofreciendo ingentes cantidades de "gore" y sangre. Y todo con una ambientación malsana, que nos recuerda a las escenas más grotescas de sagas como *Silent Hill*.

» SE PARECE A...: **OUTLAST 2**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Contener la respiración y agacharnos será fundamental, sobre todo si no queremos alertar de nuestra presencia a los demonios del juego.



A pesar de tener una mínima censura (para conseguir una calificación adecuada en PS4), *Agony* va apostar muy fuerte por el "mal rollo" visual.

■ *OnRush* seguirá la estela off-road y espectacular de *Motorstorm*, pero añadirá modos de juego muy locos y buscará que choquemos con los rivales.

PS4 | CODEMASTERS | VELOCIDAD | 5 DE JUNIO



COMO EL CLÁSICO **MOTORSTORM**, PERO MÁS LOCO

Evolution Studios, creadores de *DriveClub*, cerraron sus puertas en 2016. La mayor parte de sus integrantes, por suerte, han recalado en Codemasters para traernos este *Onrush*, un arcade de conducción que seguirá los pasos de otro de los clásicos del desaparecido estudio británico, *Motorstorm*. Eso sí, las carreras serán aún más locas de lo que fueron aquellas embarradas competiciones en PS3.

Llegar el primero a la meta no será el objetivo principal, sino que participaremos en cuatro modos de juego muy diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver en el género. En Switch, por ejemplo, comenzaremos la carrera pilotando una moto y tendremos que aguantar las embestidas rivales, que conducirán vehículos mucho más pesados. Incluso habrá un modo que funcionará como un Rey de la Colina, obligándonos a controlar una zona en constante movimiento. El denominador común que nos ayudará a obtener la victoria será la barra de Rush, que desatará la potencia de nuestros bólidos con un turbo. Para rellenarla, eso sí, tendremos que hacer todo tipo de piruetas, saltos, derrapes y, sobre todo, chocar contra nuestros rivales. Contaremos con 8 clases de vehículos distintas, cada una con atributos e incluso habilidades únicas, que podremos cambiar cada vez que otro competidor nos deje fuera de combate durante una carrera, algo que sucederá con mucha frecuencia. La reaparición, para mantener viva la emoción, siempre será en el meollo del pelotón porque, como decíamos, lo importante aquí no sólo es llegar el primero, sino hacerlo con estilo y a golpes.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Onrush ofrecerá carreras "off-road" en las que usar nuestro turbo para derribar a nuestros rivales será clave. El sistema con ocho clases de vehículos y modos de juego en los que llegar primeros a meta no es lo primordial parece perfecto para el online.



Para rellenar la barra de turbo tendremos que realizar piruetas, derrapes y chocar contra los rivales.



Las carreras "off-road" mezclarán ocho clases de vehículos, incluidas motos.

SE PARECE A...



MOTORSTORM PACIFIC RIFT

La segunda entrega dejó el desierto a un lado y se lanzó a las selvas y volcanes del pacífico para ser aún más espectacular.

GRAVEL

Ha llegado con varios fallos de colisiones y un control mejorable, pero es muy variado y las carreras resultan muy entretenidas.

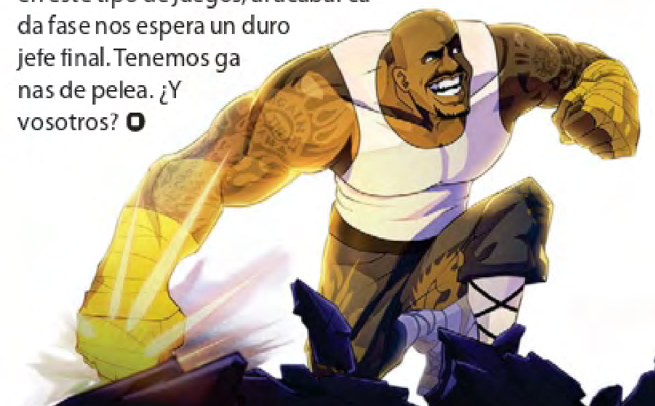


PS4 | AVANCE DISCOS | BEAT' EM UP | 5 DE JUNIO

Shaq Fu: A Legend Reborn

SHAQ SIEMPRE **GOLPEA** DOS VECES

Hay muchos jugadores de la NBA que pueden ser considerados "superhéroes", pero muy pocos han tenido la ocasión de demostrarlo en un videojuego. Shaquille O'Neal hizo historia en varios equipos como los Lakers y, además de destrozar (literalmente) algún que otro tablero, también protagonizó en 1994 un juego de lucha 2D bastante regulero (por no decir otra cosa) para Mega Drive y Super Nintendo (y "portado" después a otros sistemas). Pero los chicos de Saber Interactive y Wired Productions (con edición física de la mano de Avance) van darle una segunda oportunidad a Shaq en los videojuegos, en un "beat' em up" de scroll lateral con estilo retro y estética "cartoon". En él, Shaq repartirá "estopa" ante hordas de enemigos, usando sus puños y distintos tipos de armas (como katanas, "shurikens" y bates de béisbol), además de algunos objetos presentes en los entornos como... ¡una excavadora o un exoesqueleto! Y como es habitual en este tipo de juegos, al acabar cada fase nos espera un duro jefe final. Tenemos ganas de pelea. ¿Y vosotros?



» SE PARECE A...: **REVENGE OF THE WOUNDED DRAGONS**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **BUENA**



Tras protagonizar un juego de lucha en 1994, el mítico ex jugador de la NBA Shaquille O'Neal vuelve en un beat'em up con estética "cartoon".



Además de distintos golpes y movimientos (que iremos aprendiendo), Shaq podrá usar algunas armas como katanas y elementos del entorno.

■ *Summerset* es una expansión de *TESO* que nos sumerge en la (¿paradisiaca?) isla de Estivalia, un escenario enorme repleto de desafíos y peligros.

PS4 | BETHESDA | MMORPG | 5 DE JUNIO

The Elder Scrolls Online: Summerset

EL ESPECTACULAR **MMORPG** DE BETHESDA SIGUE CRECIENDO

El épico juego de rol multijugador masivo online de Bethesda sigue creciendo de manera espectacular. A finales del año pasado, *The Elder Scrolls Online* logró superar la barrera de los diez millones de jugadores y la fórmula de ir sumándole expansiones que pueden ser jugadas de forma independiente y, sobre todo, que tienen en cuenta tanto a los jugadores veteranos como a los que empiezan a disfrutar de este MMORPG con cada expansión, funciona de lujo. El pasado mes de febrero recibimos *Dragon Bones*, con un par de nuevas mazmorras y una actualización bajo el brazo (la 17) que instauró en todo el juego un nuevo sistema de recompensas por subir de nivel, almacenamiento en las casas y un sistema de ayudas para que los jugadores con menos experiencia puedan adaptarse al juego lo más rápidamente posible, entre otras mejoras.

Esta nueva expansión llamada *Summerset* nos invita a sumergirnos en la isla de Estivalia, un escenario más grande que los que presentaban los capítulos anteriores como *Morrowind*. Exploraremos el hogar de los altos elfos por primera vez desde *The Elder Scrolls: Arena* (la primera entrega de la saga *TES*, lanzada en PC en 1994.) y continuaremos la épica historia iniciada en 2015 con el DLC *Orsinium* enfrentándonos de nuevo a la conspiración daédrica que amenaza con destruir Tamriel. También podremos unirnos a la misteriosa Orden Psijic y explorar su enigmático hogar, la ciudad de Artaeum, y llegar a dominar su magia en un nuevo árbol de habilidades (llegando a controlar incluso el mismísimo tiempo). Y escalar el pico más alto de Estivalia hasta llegar a la ciudad de Nubelia, uniéndonos a otros usuarios para encarar una difícil trial de 12 jugadores. Y si nunca has jugado a *TESO*, tranquilo que podrás disfrutar de todo el contenido de esta expansión sin necesidad de haber jugado ninguno de los contenidos anteriores.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Una expansión de lo más completa que se puede jugar de forma independiente y que tiene en cuenta tanto a los jugadores veretanos como a los que quieran iniciarse con ella en *TESO*.



■ Los jugadores nuevos podrán jugar *Summerset* in haber tocado otro *TESO* y los veteranos usar us personajes o crearse uno nuevo si lo desean.



Podremos acceder a un nuevo árbol de habilidades, entre otras muchas sorpresas.

***Summerset* tiene edición física y coleccionista,** con jugosos contenidos extra.

» SE PARECE A...

TESO: MORROWIND

Esta expansión presentaba el mayor escenario de *TESO*... hasta *Summerset*, que lo supera. También salió en formato físico.

FINAL FANTASY XIV

El otro gran MMORPG de PS4 tiene menos jugadores (4 millones) y no da tantas facilidades para introducirse en él como *TESO*.

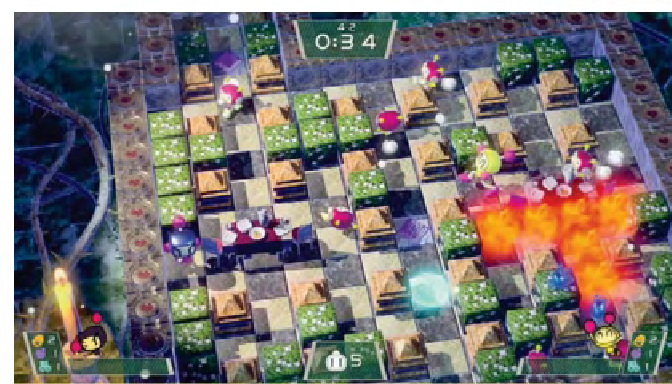
PS4 | KONAMI | ACCIÓN | 14 DE JUNIO

Super Bomberman R

DIVERSIÓN A BOMBAZO LIMPIO

Después de triunfar en Nintendo Switch (donde ha vendido casi un millón de unidades), *Super Bomberman R* se lanzará el mes que viene en PS4 conservando toda la diversión y la jugabilidad clásica que lleva seduciendo a varias generaciones de jugadores desde el estreno de la franquicia en 1983. Así pues, la premisa básica será limpiar de enemigos los "pasilleros" niveles a bombazo limpio, con un modo Historia para 1 jugador, un modo cooperativo en el que dos jugadores deben superar hasta 50 niveles y un modo Batalla en el que se enfrentan un máximo de 8 jugadores. Además de algunas mejo ras gráficas, nuestra edición traerá "de serie" todos los extras que se fue ron añadiendo en Switch como el mo do "por equipos" Grand Prix y persona jes invitados de otras sagas de Konami como Simon Belmont o Pyramid Head. Y como extra exclusivo, en PS4 tendremos a Ratchet.

» SE PARECE A...: BOMBERMAN ULTRA
» PRIMERA IMPRESIÓN: BUENA



La edición de PS4 contará con todos los extras se han ido añadiendo en Switch, como personajes invitados como Pyramid Head de *Silent Hill*.



Limpiar los niveles a bombazos será el objetivo. Hay modo historia para un solo jugador, cooperativo, batallas para hasta 8 jugadores...



La historia de God of War

Kratos ha vuelto con *God of War*, uno de los mayores "bombazos" de PS4. Pero la historia del Dios de la Guerra comenzó hace más de una década, con una gran saga ambientada en los mitos griegos.

La mitología griega siempre fue una de las pasiones de David Jaffe. El creador de *Twisted Metal* también era consciente del potencial de los mitos griegos, que ya había sido explorado en el cine (siempre tuvo en mente la versión clásica de *Furia de Titanes*), pero no tanto en los juegos. Y es que Jaffe quería crear un videojuego centrado en los elementos más oscuros y violentos del panteón de dioses de Grecia. Y así, en 2002 le propuso a Sony un título llamado *Dark Odyssey*, un juego visualmente espectacular que mezclase la acción más brutal con puzles a lo *Ico*. El entusiasmo de Jaffe (y el éxito que había logrado con *Twisted Metal: Black*) convenció a Sony para darle el visto bueno. El estudio de Sony Santa Monica se puso manos a la obra, primero explorando posibles estilos de juego: un título en primera persona, un *sandbox* como *GTA III*... Se descartaron estas propuestas, en favor de una experiencia más cinemática: escenarios casi lineales en los que la cámara estaría fija, para ofrecer unos ángulos tan espectaculares como fuera posible. Una vez "renombrado" como *God of War*, el juego fue tomando forma, con la pasión de Jaffe como "motor" del juego. Pero era necesario un contrapunto a toda la brutalidad de Kratos; y ahí entró Marianne Krawczyk, la escritora más importante de toda la saga. Fue ella quien dio forma a la historia de Kratos, marcado para siempre por el crimen que cometió contra su propia familia. Marianne también ha sido la responsable de los momentos más épicos y dramáticos de la "etapa griega" de Kratos. Finalmente, *God of War* salió a la venta en marzo de 2005.

En Sony Santa Monica no pudieron imaginar la acogida que tuvo el juego. La crítica fue unánime en sus elogios, y no tardarían en llegar los premios en medios y festivales. Aunque la mejor "recompensa" fueron las ventas del juego: en un año se convirtió en uno de los títulos más vendidos del catálogo de PS2, rozando los 5 millones de copias. La secuela era, por tanto, inevitable. Si en el primer juego Kratos buscó vengarse de Ares, en esta continuación su objetivo es el mismísimo Olimpo. Con el animador Cory Barlog como nuevo director, *God of War II* retomó el esquema de la entrega previa, añadiendo más jefes y armas, con un apartado visual más potente y corrigiendo todos los "fallitos" del original. A pesar de editarse cuando PS3 ya estaba ala venta, *God of War II* (2007) fue otro éxito brutal, que superaría los 4 millones de copias vendidas. De manera paralela, Kratos vivía aventuras portátiles con *GOW: Chains of Olympus* (2008 y

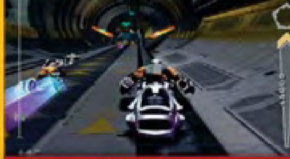
Kratos "existió" de verdad

Kratos toma su nombre de Κράτος, hijo de Estigia y del titán Palas. El Kratos original era la encarnación del poder y la fuerza, y luchó en la guerra contra los titanes y los gigantes. Pero Kratos también se inspira en seres como Hércules, quien como él fue engañado para matar a su familia (en su caso por la diosa Hera).

La historia de Kratos consigue ser épica y emocionante, gracias a que se inspira en las tragedias de la Grecia clásica.

Otros juegos de Sony Santa Monica

Desde su fundación hace casi dos décadas, Sony Santa Monica ha desarrollado su trayectoria en alianza con PlayStation. *God of War* es su serie más emblemática, pero también han creado otros títulos de relevancia. Sony Santa Monica tiene además un departamento externo, que colabora en el desarrollo de juegos de otros estudios. Esa misma sección ofrece apoyo y financiación a desarrolladores independientes. Una curiosidad: desde 2014 el estudio ya no está en Santa Mónica, sino que se estableció en Los Ángeles.



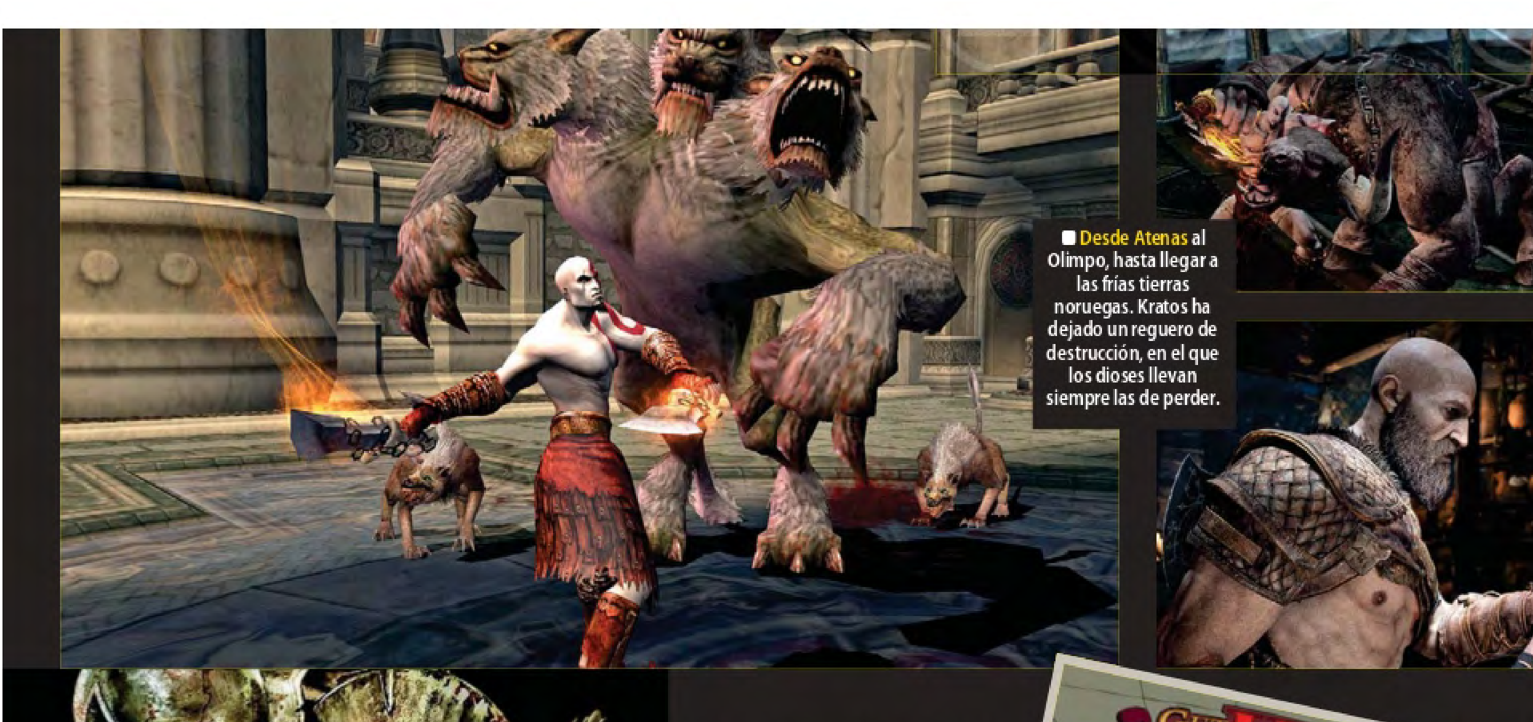
Kinetica
SSM se estrenó con este juego de carreras futuristas. Su motor gráfico sería utilizado en las dos primeras entregas de *God of War*.



Warhawk
Remake para PS3 del juego de 1995 para PSOne, pero centrado en los combates multijugador entre naves.



Fat Princess
En este genial juego de estrategia en tiempo real, dos equipos compiten por llevar a su castillo a una princesa "glotona".



Desde Atenas al Olimpo, hasta llegar a las frías tierras noruegas. Kratos ha dejado un reguero de destrucción, en el que los dioses llevan siempre las de perder.

GOW: Ghost of Sparta (2010). Dos maravillas para PSP (y que están entre sus juegos más vendidos), obra de Ready at Dawn y que profundizan en el trágico pasado del Fantasma de Esparta.

El viaje de Kratos llegaba a su aparente fin, con el Dios de la Guerra asaltando el Olimpo para acabar con Zeus. El estreno de Kratos en PS3 merecía un juego a la altura, pero su desarrollo fue algo tumultuoso. Cory Barlog abandonó la dirección del proyecto (y el estudio) a los ocho meses de su desarrollo, siendo sustituido por Stig Asmussen. Pese a todo *God of War III* (2010) salió adelante y tuvo la acogida que merecía. La potencia de PS3 permitió crear un juego épico, con gráficos espectaculares, enemigos de tamaño colosal y unos combates a gran escala. Sus más de 5 millones de copias vendidas decidieron que PS3 tuviese una nueva entrega de la saga. *God of War III* había "cerrado" las aventuras de Kratos, así que se optó por el modelo de las entregas portátiles: crear una precuela. *God of War: Ascension* (2013) se sitúa cronológicamente como primera entrega de la saga, en los meses posteriores a que Kratos asesinase a su familia. En lo jugable no se alejó mucho de *GOW III*, si bien añadía un (prescindible) modo multijugador. *Ascensión* vendió 2,4 millones de copias, la mitad que su predecesor. Era la prueba del "desgaste" de la saga. Tanto los medios como los jugadores querían algo nuevo de la saga, no reiteraciones de la misma fórmula. Por suerte, sus oraciones fueron escuchadas por Cory Barlog.

En 2013 Barlog vuelve a Sony Santa Monica y crea un nuevo equipo, formado por muchos "veteranos" del primer *God of War*. Su objetivo era reinventar la saga por completo: una cámara libre, nuevas armas y estilo de combate, elementos de RPG... Pero los cambios más significativos eran dos: por un lado, las nuevas aventuras de Kratos transcurren en Noruega, explorando la mitología nórdica. Además Kratos vuelve a ser padre, y su hijo Atreus le acompaña durante el juego. Esto no solo permite explorar nuevas mecánicas, sino crear un guión profundo y emotivo, basado en la relación de padre e hijo. Todos estos elementos han dado lugar a uno de los juegos más grandiosos del catálogo de PS4, superando los tres millones de copias vendidas en apenas tres días desde su lanzamiento, en abril de este 2018. Cory Barlog está abrumado por la acogida de *God of War* entre prensa especializada y jugadores, y ha asegurado que las nuevas aventuras de Kratos acaban de comenzar. Puede que el próximo juego nos traslade a nuevos reinos nórdicos, o incluso que se sumerja en otras mitologías. Lo cierto es que el Dios de la Guerra ha vuelto para quedarse, y desde PlayManía lo celebramos.

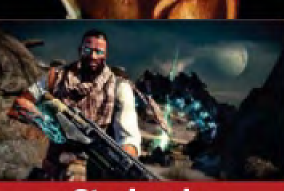
Parodiado en Los Simpson

La popularidad de Kratos es tal que ha sido parodiado en dos ocasiones por Los Simpson. En *Los Simpson: El Videojuego*, Kratos anuncia sopa de marisco; y el episodio *La Gastroesposa* muestra una "currada" parodia del juego. También la serie *Robot Chicken* le ha dado "cera" a Kratos.



Kratos, un invitado muy especial

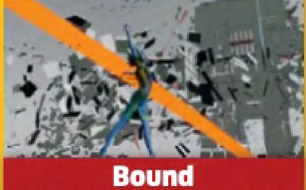
Además de tener su propia saga, el Dios de la Guerra "se ha dejado caer" en otros juegos, algunos bastante inusuales. Ha sido un luchador seleccionable en títulos como *Soul Calibur: Broken Destiny* (2009) o *Mortal Kombat* (2011); pero también está en *ModNation Racers* (2010) o *Shovel Knight* (2015).



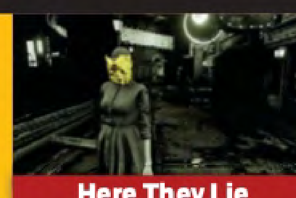
Starhawk
El sucesor espiritual de *Warhawk*. Añadió un modo para 1 jugador con combates a pie, en naves y con "mechas".



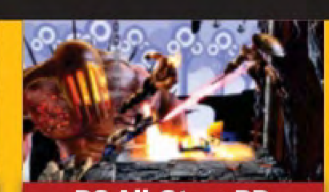
The Order: 1886
Sony Santa Monica ayudó a Ready at Dawn a completar este juego, uno de los más espectaculares en los inicios de PS4.



Bound
Una pequeña obra de arte, compatible con PS VR y en la que atravesamos escenarios surrealistas con una bailarina.



Here They Lie
Más surrealismo en realidad virtual, esta vez en una aventura con toques de terror que asemeja a una pesadilla.



PS All-Stars BR
También participaron en *PlayStation All-Stars Battle Royale*, que reunía en combate a grandes personajes de PlayStation.

Cronología de la saga

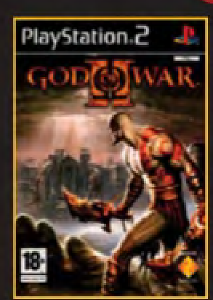
La saga de Kratos tiene dos etapas: la etapa griega, que abarca la mayoría de sus juegos, y la nórdica, iniciada este 2018 con *God of War* para PS4.



03-2005 · PS2

God of War

En 2005 llegó uno de los juegos más importantes de PS2 (y de la historia en general). La trágica epopeya de Kratos dio lugar a una aventura llena de acción, brutalidad y momentos épicos. Un "juegarral", disponible en PS Store.



03-2007 · PS2

God of War 2

Exactamente dos años después llegaba esta secuela, en la que Kratos traslada su venganza hasta el Olimpo. *God of War 2* repetía la fórmula del primer juego, corrigiendo sus fallos a la vez que añadía más jefes, poderes, enemigos y armas.



06-2007 · MÓVILES

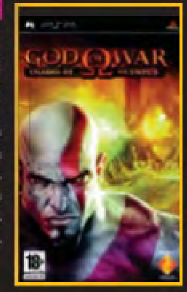
God of War Betrayal

La única en 2D de la saga. *Betrayal* fue un juego de acción para móviles, en el que Kratos debía limpiar su nombre tras ser acusado de un asesinato que no había cometido. Una pequeña joya que supo adaptar el espíritu de la saga... ¡y el gore!

03-2008 · PSP

God of War: Chains of Olympus

Ambientada durante los diez años que Kratos estuvo al servicio de los dioses, esta precuela trajo a PSP toda la "magia" de la saga madre. *Chains of Olympus* es una proeza técnica y uno de los mejores juegos de la portátil.



11-2009 · PS3

God of War Collection

Para "ir calentando" de cara a *God of War III*, PS3 recibió este recopilatorio con los dos primeros juegos de la saga. *God of War Collection* es un "remasterizado" de ambos títulos, con resolución de 1080p, una tasa de 60 fps y por supuesto, trofeos.



03-2010 · PS3

God of War III

En el cierre de la etapa griega del personaje, Kratos por fin se cobra venganza de Zeus. *God of War III* fue el estreno propiamente dicho en PS3. Enemigos colosales, combates masivos y mucha épica para un excelente "fin de fiesta" de la saga.





11-2010 · PSP

God of War: Ghost of Sparta

Ghost of Sparta está ambientado justo después de la primera entrega. Kratos decide buscar a su familia, y la cosa acaba como os podéis imaginar. Otra maravilla de PSP y uno de los mejores guiones de la saga.



09-2011 · PS3

God of War: Origins Collection

El estudio Ready at Dawn creó este recopilatorio, para todos aquellos que se perdieron los dos "juegazos" de PSP. Resolución de 1080p, antialising, 60 fps y la curiosidad de ser la única entrega con soporte de 3D.



08-2012 · PS3

God of War Saga

Los jugadores de Estados Unidos tuvieron la suerte de recibir esta colección, con los cinco juegos de la saga: las versiones remasterizadas de *God of War I y II*, *God of War III* y sendos códigos para descargar los ports de las dos entregas de PSP.

03-2013 · PS3

God of War: Ascension

Kratos aún no había dicho su última palabra en PS3. *Ascension* tiene lugar poco después de que, por culpa de Ares, Kratos matase a su familia. Con la novedad del multijugador, esta entrega es divertida, si bien la fórmula ya estaba agotada.



05-2014 · PS VITA

God of War: Collection Vita

Tristemente, PS Vita ha recibido una única entrega de *God of War*, y se trata de la misma colección que vimos en PS3. Encima, el recopilatorio tenía una tasa de sólo 30 fps y una resolución más baja.

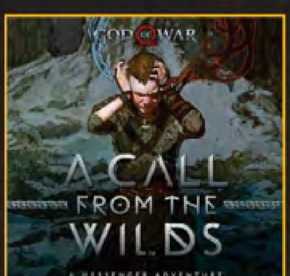


06-2015 · PS4

God of War III Remastered

Coincidiendo con el décimo aniversario de la saga, Kratos llegó a PS4 con una versión remasterizada de su última aventura. Un port "como Dios manda", en alta resolución y unos 60 fps constantes. ¡Y con Modo Foto!





03-2018 · FACEBOOK

God of War: A Call from the Wilds

Sony colaboró con Facebook para crear esta aventura de texto, destinada a Facebook Messenger. En ella seguimos los pasos de Atreus, en su primera aventura contra los Draugr. Al completar el juego se accede a arte conceptual.



04-2018 · PS4

God of War (2018)

La reinvención absoluta del Dios de la Guerra, ahora un guerrero retirado en tierras noruegas. La mitología nórdica es la rica ambientación para una nueva saga, en la que además conocemos a Atreus, el hijo de Kratos en esta etapa vital. Un guión emocionante y dramático, para un juego visualmente increíble. Kratos ha vuelto por la puerta grande, con otra obra maestra.




Género:
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador:
SONY SANTA MONICA
Editor:
SCE
Precio:
NO DISPONIBLE
Disponible en PlayStation Store:
14,99 €


JUGADORES
1


INSTALACIÓN
9,1GB


TEXTOS
CASTELLANO


VOCES
CASTELLANO







LA ÉPICA **VENGANZA** DEL FANTASMA DE ESPARTA

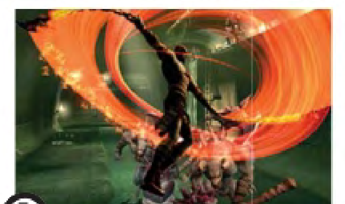
God of War

Antes de convertirse en Dios de la Guerra, Kratos libró en PlayStation 2 una batalla sin precedentes para encontrar la Caja de Pandora.

Engañar a Kratos fue el último y más grave error de los Dioses del Olimpo. El Fantasma de Esparta quiere ajustar cuentas con Ares, el Dios de la Guerra que le manipuló para asesinar a su familia. Así comienza una épica aventura en PS2, que lleva a Kratos desde Atenas hasta el Egeo o el Inframundo. En su camino, todo tipo de seres mitológicos que caen pasto de sus espadas.

Los mitos griegos ya habían sido explorados en otros juegos con anterioridad. Pero ninguno había tenido la ambición y los medios de *God of War*, que supo explorar la vasta riqueza del panteón de dioses clásicos. En *God of War* cada nuevo enemigo es un derroche de ingenio, y acabar con ellos transmite una satisfacción incomparable. Como también es gratificante cada nueva arma o poder, sobre todo al usarlos contra los jefes más "correosos". La acción es brutal, constante y variada, apoyada en un control perfecto y unos puzles que aportan variedad al conjunto. Pero tal vez la sorpresa más grata de todas es que, a nivel argumental, *God of War* no se quedé en mostrar el típico héroe "cachas" y brutal. Al contrario: la historia nos muestra la tragedia de Kratos, logrando que empaticemos con él y se convierta en uno de nuestros personajes favoritos. Una combinación perfecta que dio lugar no sólo a uno de los mejores títulos más importantes de PS2, sino también a uno de los mayores juegos de la historia. Por suerte para nosotros, no hace falta "desempolvar" nuestra PS2 para disfrutarlo: tanto *God of War* como su imprescindible secuela están disponibles (para PS3 y PS Vita) en PS Store. **O**

» ASÍ "TRABAJA" EL **DIOS DE LA GUERRA**


① **COMBATES.** Las Espadas del Caos y la Espada de Artemisa son nuestras armas principales. Sus combos son tan variados como brutales.


② **TESOROS Y PUZLES.** Repartidos por el juego hay cofres para curarnos o conseguir experiencia. El juego también tiene varios puzles de diversa dificultad.


③ **JEFAZOS.** Espectaculares, como esta la legendaria Hidra. Para vencerles hay que usar estrategias especiales y "quicktime events".



DIRECTOR
Daniel Acal
(dacal@grupov.es)

REDACCIÓN Y COLABORADORES
Borja Abadíe,
Miguel Ángel Sánchez, Bruno Sol,
Sergio Martín, Juan Lara,
Enrique Luque, Carlos Torres.

MAQUETACIÓN
Sara Fargas

DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Carlos Martín
(cmartin@grupov.es)

DISEÑO DE PUBLICIDAD
Silvia Pérez

SECRETARIA DE REDACCIÓN
Elena García

BANCO DE IMÁGENES
Shutterstock

EDICIÓN ELECTRÓNICA
Enrique Herrero



EDITOR
Martín Gabilondo Viqueira

DIRECTOR COMERCIAL
Sergio Herráez

DIRECTOR DE EXPANSIÓN
Rafael Morillo

DIRECTOR DE PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN
Martín Gabilondo Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES
Juan Francisco Calle

DIRECTORA DE ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Mar Molpeceres

DIRECTORA FINANCIERA
María Pérez Acín

DIRECTOR DE MARKETING
Ignacio Bustamante

DIRECTOR DE ARTE
Javier Corral

REDACCIÓN, PUBLICIDAD Y SUSCRIPCIONES
suscripciones@grupov.es
c/ Valportillo Primera, 11
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 662 21 37
Fax 91 662 26 54
www.grupov.es

E-MAIL
playmania@grupov.es

DELEGACIÓN CATALUÑA
c/ Moià, 1 Planta 2
08006 Barcelona
Tel. 932 414 251
Fax 932 411 917

IMPRIME
Rotocobrhi

DISTRIBUYE
S.G.E.L. Avda. Valdelaparra, 29
28108 Alcobendas (Madrid)
Tel. 91 657 69 00

DEPÓSITO LEGAL
M-2704-1999

ARI· ASOCIACIÓN REVISTAS

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...



Nota: Los contenidos anunciados en esta página

REPORTAJE
TODOS LOS JUEGAZOS QUE VIENEN

Ya empieza a oler a E3, ¿verdad? Pues el mes que viene desfilarán por nuestras páginas todos los bombazos de la feria de Los Ángeles, tanto los ya conocidos (*Dragon Quest XI, Kingdom Hearts III*, los nuevos shooters bélicos...), como todas las sorpresas que se presenten allí.



INFORME ESPECIAL
¡VUELVE EL FÚTBOL!

Aunque en realidad nunca se fue. Este año de Mundial, *FIFA 18* nos ofrece un DLC gratuito dedicado al evento. Y nuestras primeras impresiones sobre *PES 2019*.



COMPARATIVA
LOS MEJORES VOLANTES PARA TU PS4

Si te gustan los juegos de coches y estás pensando en adquirir un volante para tu PS4, no te pierdas nuestra comparativa.



ANÁLISIS
TODAS LAS NOVEDADES DE JUNIO

Además de *Detroit: Become Human*, analizaremos todas las novedades que se estrenan el mes que viene como *MotoGP 18, Vampyr, Jurassic Park Evolution, OnRush...*



Súper Concurso Gigaset C570
JUNIO 2018 • Nº 114
SÓLO 1'80€
Gadget & PC
SUPLEMENTO +16 páginas
Especial TV
PELÍCULAS SERIES DOCUMENTALES FÚTBOL
Hisense Serie U7A
20 súper móviles por menos de 400 euros
Pantalla infinita
Cámaras duales
Carga rápida
Sensor de huella
¡Rendimiento sorprendente!
LO MÁS EN 4K HDR
TVs ENORMES Y AVANZADAS POR MENOS DE 1.000 EUROS
8K ANTES DE LO QUE CREES
EXPRIME A TOPE TU SMART TV
NETFLIX
vodafone
YouTube
CONTENIDO 4K: DÓNDE VERLO
TOP CÁMARAS Y MÓVILES 4K
¡SÚPER PRÁCTICO!
Control del consumo de luz
Indica el nivel de contaminación
Aire puro en tu casa
Ahorra electricidad
Robots aspiradores
¡MUY PERSONAL!
Gadgets para sentirte bien
Ropa inteligente
Tecno-fertilidad:
¿Queréis ser papás?
Masajeador de bolsillo
Y TAMBIÉN
La revista más práctica sobre gadgets, pasión por la tecnología
Visita la web
www.revista-gadget.es
4K-ízate
Qué y dónde ver co
El discreto encanto de la clase media
Top móviles por menos de 400 euros
La primera tele 8K
SHARP LV-70X500E
¡Ya en tu quiosco!
Una publicación de
GRUPO V
www.grupov.es
pressreader
PRINTED AND DISTRIBUTED BY PRESSREADER
PressReader.com +1 604 278 4604
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

GOD OF WAR

Paso a paso | Favores | Extras | Trofeos



CONTROLES

L2: Apuntar
R2: Ataque Pesado
R1: Ataque Ligero
Panel Táctil: Mapa
■ : Acciones de Atreus
▲: Interactuar
✖: Acciones especiales/ Llamar al Hacha
●: Esquivar
Cruceta Arriba: Cambiar de tipo de Flecha
Cruceta Derecha: Sacar/ Guardar el Hacha
Cruceta Izquierda: Sacar/ Guardar las Espadas
L3: Correr
R3: Fijar un blanco
L3 + R3: Ira Espartana



LA HISTORIA PASO A PASO

LOS ÁRBOLES MARCADOS

RECOMPENSA: 200 XP

CAZANDO CON ATREUS

Tras talar el árbol, navega hacia el frente hasta llegar al embarcadero. Baja y sigue a Atreus hasta vuestro hogar. Cuando alcances una valla de madera, ve por la pared de la izquierda. Sigue hacia el puente. Cruza el río por medio de los salientes y pasa bajo el arco de piedra, hasta una cadena por la que debes descender.

Sigue el curso del río y rompe los tablones para acceder al primer Cofre de las Nornas. Para abrirlo has de romper las vasijas con los tres sellos:

- **El primer símbolo** está a la derecha de la tumba.
- **El segundo** se encuentra en una vasija, dentro de un sarcófago a la izquierda.
- **El tercer símbolo** está en la parte izquierda, entre unas rocas y arbustos.

Abre el Cofre para obtener tu primera Manzana de Idunn. Cuando consigas tres Manzanas tu nivel de salud aumentará. Sigue a Atreus y, tras la escena, avanza hasta las puertas del templo para enfrentarte a un nuevo grupo de enemigos. Sube la cadena del todo, pero no la sueltes. Apunta al mecanismo con el hacha (el disco que hay al lado) y arrójala con R2. El mecanismo quedará congelado y podrás avanzar, pero no llames al Hacha de vuelta todavía. Espera a pasar junto a Atreus y llama a Leviatán: se abrirá la siguiente verja y podrás continuar.

JEFE: DAUDI KAUPMADR

¡Tu primer jefazo! Las flechas no hacen gran cosa a este Trol, pero sirven para distraerlo y poder atacarle. Te aconsejamos usar ataques a distancia. Esquiva sus embestidas y prosigue lanzando a Leviatán hasta dejarlo aturdido. Cuando esto ocurra, corre hasta él y pulsa R3 para ejecutarle.

VUELTA AL HOGAR

No te olvides de recoger los objetos que los Jefazos dejan tras de sí. Aúpa a Atreus. A continuación el juego te explica cómo aturdir a los enemigos para ejecutarlos. Tras liquidar a los Draugr, sigue a Atreus para un nuevo combate. Esta vez se incorpora un Draugr de Hielo, que es más vulnerable a los puñetazos (guarda el







Hacha pulsando Derecha en la cruceta). Lanza a Leviatán a la placa de madera del otro lado y desciende. Finalmente, entra en casa y habla con tu hijo para concluir... de momento.

JEFE: EL DESCONOCIDO

Parece que este "flacucho" es mucho más de lo que parece. Su velocidad es sobrehumana, pero te puedes anticipar a sus ataques y bloquearlos con el escudo ❶. Al hacerlo, el Desconocido bajará la guardia y podrás enlazar varios ataques. Si el Desconocido salta sobre ti y se deja caer, esquiva el ataque (pulsando X dos veces) y protégete de la onda de choque.

LA SENDA A LA MONTAÑA

RECOMPENSA: 2.000 XP

COMIENZA EL VIAJE

¡Es hora de abandonar el hogar! Sigue hacia delante y desciende por la grieta. Ahora, acércate al muro y ayuda a Atreus a subir. Al mismo tiempo, dirígete a la gran rueda contigua y muévela para bajar el puente. ¡No la sueltes todavía! Apunta con el Hacha al engranaje que hay junto al puente, y lánzala con R2 para congelarlo. Déjalo así, sin llamar de vuelta al Hacha. Ahora, pulsa Cuadrado para que Atreus te tire la cadena y puedas subir junto a él. En esta zona se encuentra, en una roca a la derecha, tu primer **Marcador de Saber,** inscripciones cuya lectura te dará Experiencia.

Tras escalar la grieta te atacará un Draugr de Hielo. Atreus se da cuenta de que ahí hay un Cofre Legendario ❷: ábrelo para conseguir Toque de Hel, un Ataque Rúnico Ligero. Continúa tu camino levantando la roca para pasar. Tras la escena, toca combatir a un nutrido grupo de Draugr.

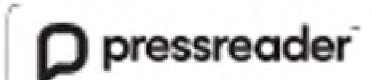
Surge entonces una nueva clase de Draugr, con el doble de energía y más difíciles de aturdir. Vigila también que no atrapen a Atreus: si lo hacen, golpéales hasta que suelten al niño. Sube por el muro junto a donde surgieron los Draugr.

¿Oyes esa risa siniestra? Es una Aparición. La clave está en aturdirle con las flechas de Atreus, para inmediatamente atacarle. Si consigues aturdirle del todo, realiza una satisfactoria Eliminación Directa. Tras la victoria, ponte a escalar. Tras pasar por el puente busca el **Cofre de las Norna**s, del cual debes romper tres vasijas rúnicas:

- **La primera** está justo a la derecha del Cofre.
- **La segunda** la encontrarás si vas a la izquierda y miras arriba, al borde del filo.
- **La última vasija** está cruzando el puente, justo a la mitad del recorrido y a la izquierda. Abre el cofre para recoger otra **Manzana de Idunn**.

Continúa por el puente y salta el hueco. Activa el puente ❸ y alza la puerta para que pase Atreus.

Toca enfrentarte a un grupo de ladrones. Son humanos, así que acabarás con ellos sin problemas. Ahora, ayuda a Atreus a subir por el "murete" de madera. Avanza por la cornisa. Desciende por la cadena y, después de la secuencia, cruza el puente y usa el Hacha para golpear el árbol con hojas naranjas. Este es Brok, un enano que, a partir de ahora te ofrecerá nuevo equipo y mejoras. »


PRINTED AND DISTRIBUTED BY PRESSREADER
PressReader.com +1 604 278 4604
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW

» **Dirígete ahora a la reja con cadena junto a Brok.** Tira de la cadena y congela el emblema para poder cruzar. ¿Ves ese muro con pinchos? Arroja el Hacha a esa zona de madera desgastada, en la esquina superior derecha: un par de impactos de Leviatán y el muro se abrirá. Para subir el techo con pinchos has de golpear el tablón del mecanismo; cuando no pueda girar más, congela el emblema que hay al lado. Si miras al fondo verás otro mecanismo y una compuerta. Golpea la zona desgastada de la compuerta con el Hacha, pero alterna tus golpes con el mecanismo que mantiene el techo elevado ❹. De lo contrario, acabarás ensartado. Cuando hayas pasado, ve tras Atreus.

Antes de continuar, localiza otro Cofre de las Nornas sobre el techo con pinchos, el cual ya habrás dejado bajar del todo. ¿Y los símbolos para abrirlo? Presta atención:

- **La primera runa** está en la sala donde te encuentras, arriba a la derecha.
- **Para el segundo símbolo** debes subir al techo de pinchos, y golpear el mecanismo que lo eleva. La runa está entre las vigas, a la izquierda.
- **El tercer símbolo** se encuentra en ese hueco cerrado con tablones (rómpelos con el Hacha), y es accesible desde el techo con pinchos. Dentro del Cofre hay un **Cuerno de Hidromiel Sangrienta**: si reúnes tres aumentará tu nivel de Ira Espartana.

Tras ayudar a Atreus a subir, dirígete al altar para interactuar con él, siguiendo las indicaciones del niño. Tienes que trepar por los salientes de la izquierda, para mover la manivela. Al hacerlo, los anillos de la puerta giran, dejando al descubierto unos engranajes. Tu objetivo es que los tres anillos coincidan ❺: para ello, congela uno de los mecanismos y espera a que se alinee su sección, antes de llamar de vuelta al Hacha. Repite el proceso con los dos engranajes distantes: cuando los discos se detengan, habrán formado una palabra. Interactúa con la puerta.

JEFE: BRENNA DAUDI

Este Jefazo dispone de ataques de lava; esquívalos si no quieres que tu salud se consuma casi por completo. Usa las flechas de Atreus para "despejar" la zona de Draugr Helados, y céntrate en el Trol ❻. ¿Tienes a tope la barra de Ira Espartana? Úsala para dar buena cuenta de tu enemigo.

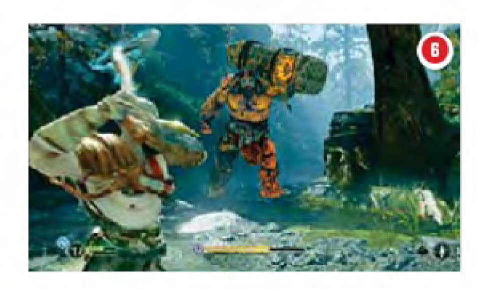
Prosigue por ese camino, sin entrar en la cueva, y verás otro Cofre de Nornas. Los sellos son ahora tres campanas, que debes tañer en rápida sucesión para que el Cofre se abra.

- **La primera campana** está detrás del cofre: lánzale el Hacha para hacerla sonar.
- **La segunda campana** está a la izquierda, sobre una roca.
- **Corre hasta la tercera** y última campana, que está sobre una roca en la zona donde luchaste contra Brenna Daudi. Una vez abras el Cofre tendrás en tu poder otra **Manzana de Idunn**.

Ya puedes entrar en la caverna que viste antes. ¡Una secuencia de caza! Disfruta de ella mientras ayudas a Atreus. Tras la escena tienes que subir la cuesta que sale del pueblo, siguiendo a tu hijo en busca de su presa. Mueve la piedra del camino y trata de localizar a Atreus.











PRINTED AND DISTRIBUTED BY PRESSREADER
PressReader.com +1 604 278 4604
COPYRIGHT AND PROTECTED BY APPLICABLE LAW

PERDIDO EN LA NIEBLA

Tras perder la pista a Atreus, debes encontrarle atravesando un laberinto entre la niebla. Llama a Atreus para que su voz te oriente, aunque la ruta es muy sencilla.

Después de la secuencia tienes que seguir a la Bruja, cargando con el jabalí moribundo. Una vez en su choza, la Bruja necesita un ingrediente especial, así que sal de su cabaña y, a la izquierda, no tardarás en ver la flor con pétalos blancos. Vuelve con Atreus para conversar con él. A continuación, regresa a la cabaña de la Bruja junto a Atreus.

A partir de ahora, y gracias a la Bruja, tendrás siempre un Marcador de Objetivo en la parte superior de la pantalla. Sigue la dirección que te indica, hacia la barca. En esta fase tan sólo debes navegar hasta tu objetivo, en línea recta.

Parece que la zona está muy limitada, ¿verdad? De eso nada: dirígete hacia la luz en el Marcador, y haz que Atreus lea las runas. En ese momento La Serpiente del Mundo hará su espectacular entrada, dejando libre el enorme escenario del Lago de los Nueve.

Por el momento, lo más aconsejable es que te dirijas a tu objetivo y atraques la barca. Debes investigar el templo y el puente. Después de subir las escaleras habla con Brok, que te activará los viajes rápidos a su tienda. Al mover la palanca tendrás acceso a la Torre de Vigilancia. Tras llegar al objetivo, elimina a los molestos Draugr Venenosos que os esperan.

¿Ves esa especie de antorcha verde? Lánzale el hacha para congelarla y así detener el flujo de veneno en la zona. Repite ese proceso cada vez que te aproximes a una de dichas antorchas. En las cuevas conocerás al Wurm, un enemigo similar a una serpiente pero poco peligroso. Sube por la Torre para acceder a una nueva zona. Sigue por el camino de la derecha y encontrarás un **Cofre de Nornas**. Para abrirlo tienes que mover esos mecanismos en forma de molino:

- **El primer molino** está a la derecha de la cuesta.
- **El segundo** está a la derecha del primer molino, pasando más allá de un árbol caído. Para seleccionar bien la runa, congela la Antorcha de Veneno y verás mejor al lanzar el Hacha.
- **Tercer molino,** "facilito": justo detrás del Cofre. Tu premio: otro Cuerno de Hidromiel Sangrienta.

Sigue en línea recta, por la cornisa. Sube la grieta y luego por la izquierda, atravesando la cueva. Destruye la antorcha de Veneno disparando a la tinaja explosiva, y congela la otra antorcha. Ya puedes entrar en el Templo.

JEFE: OGRO

Tu prioridad ha de ser el grupo de Draugr que acompaña a este monstruo. Una vez liquidados estos enemigos menores, céntrate en el Ogro. Te aconsejamos usar ataques a distancia para, poco a poco, rebajar su energía. Presta atención a los golpes del Ogro para bloquearlos y contraatacar. Revisa los restos del Jefe y cruza las puertas hacia la Base de la Montaña... pero algo te impide seguir.

UN REINO MÁS ALLÁ

RECOMPENSA: 2.000 XP

VE TRAS LA BRUJA

La Bruja despejará el camino de Antorchas Venenosas. Síguela hasta el Templo de Tyr. Baja por la plataforma y busca una palanca con la que interactuar. Usa tus poderosos músculos para mover el puente hasta que quede alineado. Vuelve con la Bruja para obtener el Bífrost, con el que activar el mecanismo que permite moverte entre los Reinos. El destino que debes seleccionar es Alfheim.

»

» LA LUZ DE ALFHEIM

RECOMPENSA: 3.000 XP

LLEGA HASTA LA LUZ

Tras salir del templo, arroja tu Hacha para destruir el "nudo" de la raíz luminosa y poder continuar. Este mismo proceso se va a repetir a menudo en esta misión. Más adelante entran en acción los Elfos Oscuros, enemigos mucho más hábiles que cualquier Draugr. ¡A por ellos!

Para avanzar debes destruir las dos raíces a la vez: colócate de forma que estén superpuestas, para que el Hacha destruya ambos núcleos en su recorrido. Sigue el Indicador hasta la barca. Navega hasta llegar al Lago de la Luz y pon rumbo al Sudeste de tu posición, para llegar a otra playa: el Santuario de los Elfos de la Luz, donde te espera el primer **Cofre de las Nornas** de Alfheim. Tienes que golpear los faroles concretos, que se corresponden en orden con las runas del Cofre:

- **Golpea el farol** justo a la derecha de la entrada.
- **El segundo farol** a golpear es el que está justo a la derecha del Cofre.
- **El último farol** está colgado a la izquierda del Cofre. Coge de él otra **Manzana de Idunn**.

Ignora por ahora el cuenco de arena, y céntrate en eliminar a los Elfos Oscuros que os dan la "bienvenida". A continuación, gira las dos ruedas a ambos lados del embarcadero. Una vez se hayan izado las dos estructuras, regresa al cuenco de arena. Ahora Atreus ya puede activarlo... lo que provoca la llegada de varios elfos oscuros y un Draugr más poderoso de lo normal.

Elimina a todos los enemigos, continúa hacia delante y, en la izquierda, verás el siguiente **Cofre de las Nornas**, más complejo de lo normal:

- **Ve hasta la rueda** que hace descender el suelo de esta zona. Muévela hasta que el puente del medio deje ver dos jarrones con runas, que debes romper. Sin soltar la rueda, congela el mecanismo y baja para romper los dos jarrones a puñetazos.
- **Regresa al mecanismo** y baja el puente hasta el final, congela el mecanismo y date la vuelta. Sube a la plataforma y llama a Leviatán para que el suelo vuelva a subir, descubriendo el tercer sello. Ya puedes coger la **Manzana del Cofre**.

Gira la rueda por completo, congela el mecanismo y avanza por el pasadizo. Destruye la raíz luminosa para acceder a un saliente. Tras la secuencia habrás entrado en Furia Espartana, así que liquida a todos los enemigos. Atraviesa la estancia y déjate caer. Destruye las raíces luminosas para que aparezca un puente de luz. Ahora, sube

JEFE: GÓLEM DE PIEDRA

Evita el combate "de tú a tú". Cuando el Gólem abra su pecho para atacar, arroja el Hacha a esa parte de su cuerpo: si tus golpes aciertan, fragmentos del Gólem caerán al suelo. Úsalos contra él como arma arrojadiza, lo que le dejará aturdido y vulnerable a los ataques de Ejecución, con R3.

RUMBO AL TEMPLO

Ahora puedes continuar hacia la palanca frente a ti: actívala. Has vuelto al embarcadero donde alzaste las estructuras rúnicas del lago. La entrada principal al Templo Circular parece bloqueada, así que sigue por la izquierda, descendiendo. Colócate lejos de la puerta con la raíz luminosa, y arroja el hacha hacia ella con R2, para que en su camino golpe a otra raíz y se abra el camino. Aquí te aguarda otro **Cofre de las Nornas**, donde has de hacer sonar tres campanas. ¡Y deprisa! Empieza golpeando las campanas del patio y termina por la tercera, justo detrás del Cofre. Ya puedes abrirlo para hacerte con un nuevo **Cuerno de Hidromiel Sangrienta**.









Continúa por la derecha y sigue la dirección del Indicador, por el túnel contiguo. Una vez despejes la zona, sigue a Atreus hacia la grieta, para a continuación saltar a un muro y, por fin, entrar en el Templo Circular. Ábrete paso entre raíces y elfos oscuros.

¿Ves todas esas raíces? Efectivamente, destruirlas de un solo golpe es imposible, así que ni lo intentes. El truco está en hacerlo por grupos, empezando por las tres iniciales 7, alineándote para romperlas de un lanzamiento. Haz lo mismo con las tres raíces bajo el tentáculo blanco, y por último las dos de las columnas y la que está en el centro. Continúa por la cornisa y destruye la jaula para acceder a la siguiente plataforma.

Debes entrar en la Luz de Alfheim, una especie de Más Allá que será muy revelador para Kratos. Vas a recorrer varias zonas, pero siempre debes seguir la luz del Indicador. De vuelta con Atreus, tu hijo por fin podrá usar las Flechas de Luz. Al dispararlas sobre los cristales azules se activarán puentes a nuevas zonas: tenlo en cuenta, ya que repartidos por todo el juego hay cristales que producen atajos o conducen a Tesoros. Ahora, dispara una Flecha de Luz sobre el cristal que ves justo delante.

Fíjate en ese cristal azul que está en el suelo. Cógelo y colócalo en el soporte de la terraza. Cruza el puente de luz para llegar a la plataforma central. Después, activa los puentes de luz de los cristales (en la zona por donde surgieron las pesadillas) y cruza al otro lado. Sube por la pared para activar el siguiente puente de luz. Ahora, golpea la cadena para hacer caer el cristal y colócalo en el soporte para activar un puente, al que llegar por el saliente contiguo. A medio camino está el cuarto **Cofre de las Nornas.** Para abrirlo debes hacer sonar tres campanas: ve a la puerta de entrada y mira por el enrejado: hay un hueco perfecto para arrojar a Leviatán 8 (apuntando a la campana más alejada) y hacer sonar las tres casi a la vez. ¡Perfecto!

Vuelve abajo, coge el cristal y colócalo en el soporte que ves, una vez destruyas un par de raíces. Aúpa a Atreus por el muro para que pueda activar el cuenco de arena. Examina la runa sobre la puerta azul para poder salir. Ahora simplemente debes cruzar el puente. Ve tras los pasos de Atreus hasta el ascensor, y baja. Después sigue la dirección del Indicador para llegar al otro extremo, donde has de activar otro puente de luz. Coge el cristal azul y llévalo al punto indicado. Sigue hacia el objetivo y cruza el puente. Por fin, pon rumbo a la salida y activa el cuenco de arena, lo que da pie a la aparatosa entrada del Rey de los Elfos Oscuros.

JEFE: SVARTALJOFURR

El peor ataque de este jefe son los tres rayos que dispara, los cuales son explosivos y además pueden causarte ceguera momentánea. Necesitas que Atreus le golpee con sus flechas sin cesar, para poder usar ataques cercanos. Si puedes, haz que el Rey entre en una de las habitaciones, ya que en ese espacio reducido será más fácil golpearle hasta vencerle. ¡No dejes que te atrape! 9

»

REGRESO A LA MONTAÑA

Retorna por fin a Midgard, a través del mecanismo de la Sala del Árbol. A continuación avanza hacia la dirección indicada y usa el ascensor para subir a la montaña. La nube negra que no os dejaba avanzar ahora se disipa, gracias al Bífrost. Simplemente, haz que Kratos mantenga el artefacto frente a él y podrás avanzar. Camina despejando la niebla hasta llegar al final.

DENTRO DE LA MONTAÑA

RECOMPENSA: 4.500 XP

EL ASCENSO

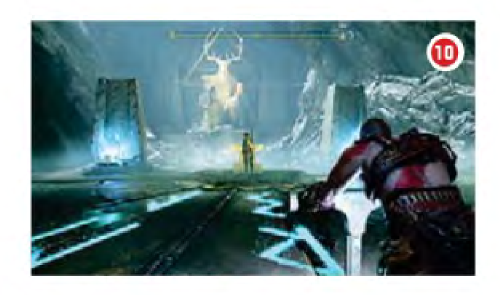
Salta al saliente de la izquierda y comienza la subida a la cima. En la cueva debes usar otra vez el Bífrost para despejar la niebla. Haz que Atreus interactúe con el cuenco de arena. ¡Impresionante la estatua del fondo! Ahora, entra por la puerta abierta y liquida a los Draugr. Coge el cristal azul y colócalo en el segundo soporte de la entrada. Después de que Atreus lo active, mueve la palanca junto al cuenco para unir las runas iluminadas ⑩ y que el chico pueda activarlo. Prosigue por la nueva abertura, activa el cristal azul y desciende. La cueva conduce a una zona más amplia, en la que has de disparar a otro cristal. Continúa más allá de la roca de la derecha; después ve hacia la izquierda del saliente y rompe los tablones para desvelar otro cristal, que activa un puente de luz.

El mecanismo que estás viendo activa el primer Cofre de Nornas de esta misión. Si disparas al cristal de su derecha, desvelarás tres runas en el muro tras el Cofre. Desde el puente puedes acceder a los dos primeros sellos:

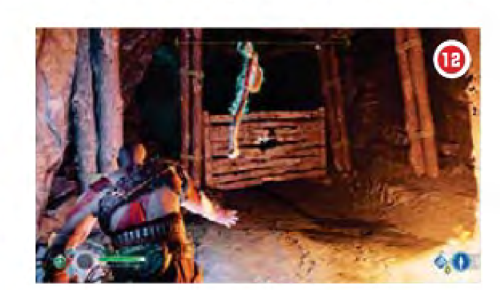
- **A la izquierda,** si miras hacia abajo, está esa especie de "N" que es el primer sello.
- **Ve un poco hacia la izquierda** y mira arriba: a lo lejos está la runa que se asemeja a una "B".
- **Por último** vuelve a la sala por la que accediste a esta zona. A la izquierda del puente de luz está el símbolo parecido a una "R".

Tras abrir el Cofre y conseguir otro Cuerno de Hidromiel Sangrienta, sigue la dirección del Indicador. Ve hacia la zona de la derecha, iluminada con una antorcha. Elimina a los Draugr que aparecen tras la secuencia. Ahora, ve hacia el Sur. Siguiendo el camino te encontrarás con la tienda de Brok. Ve por el sendero que conduce a una trampa con pinchos. Atreus se puede colar por el túnel para enanos, pero tú tienes que golpear el mecanismo giratorio de arriba ⑪, para poder pasar "a toda pastilla" al otro lado. Rompe los discos que sujetan el puente, y a continuación, empuja esa especie de vagoneta hacía él, hasta justo delante. Sube a la vagoneta para acceder a la planta superior.

Atraviesa el puente y desbloquea la siguiente pasarela, rompiendo el disco que la sujeta. Déjate caer desde esa posición: estás de nuevo en el punto de partida. Destruye los tablones de la derecha ⑫ para poder avanzar. Tras la escena, tira la cadena para acceder a la zona inicial de nuevo. No bajes aún: mueve la cadena que tienes al lado,







ya que así abrirás el portón de la sala de la vagoneta. Ahora puedes volver ahí y empujar la vagoneta, hasta ver un saliente de madera. Sigue hasta ver la polea.

¡Pero si es un Trol! A estas alturas estos enemigos no deben hacerte ni pestañear. Tan pronto como acabes con él sigue hacia la antorcha, para hacer girar la rueda que hay al lado. Haz bajar la grúa y congela el mecanismo (está junto a la rueda). Está claro lo que debes hacer: empuja la vagoneta hasta la "pinza", para que quede sujeta. Sube a la vagoneta, llama a Leviatán y... ¡comienza el ascenso! El puente de más arriba desemboca en unas peligrosas trampas con chorros de fuego. Atreus no tiene problemas, ya que usa los túneles de los enanos. En cambio tú debes calcular el momento en que se detienen los chorros de fuego, para cruzar de inmediato. Sube al montacargas y tira los contrapesos. Cuando se detenga el ascensor, empuja desde uno de los lados para desbloquearlo. En la siguiente parada os atacará un Ogro junto a varios Draugr. Intenta aturdir al monstruo para poder subirte a él y machacar al resto de enemigos. De nuevo, desbloquea el montacargas para seguir subiendo. ¡Toca jefe!

JEFE: DRAGÓN HRAEZLYR (I)

Empieza por golpear la garra del Dragón. Sólo así podrás desbloquear el montacargas para seguir subiendo. Permanece también atento a sus embestidas de cabeza. Una vez te libres del Dragón, habrás descubierto que los cristales rojos se pueden arrojar a la sabia del mismo color para poder destruir los obstáculos en tu camino. Continúa por la cornisa izquierda y sal al exterior.

JEFE: DRAGÓN HRAEZLYR (II)

Presta atención a los destellos del suelo, pues indican un ataque inminente de Hraezlyr. ¿Ves esas raíces a ambos lados? Usa los cristales rojos como proyectiles contra el Dragón. Al golpearle (mejor si le dan con las fauces abiertas), Hraezlyr caerá aturdido y podrás atacarle cuerpo a cuerpo. Cuando esté debilitado podrás ejecutarle.

Tras darle al enano el colmillo, Atreus consigue un nuevo tipo de Flechas, capaces de destruir los cristales rojos. Destruye con una Flecha la entrada a la caverna. Asciende por el muro y acaba con el nuevo tipo de Draugr, capaz de regenerar su salud si no lo eliminas pronto. Utiliza la rueda para alzar el cubo, dispara una Flecha al cristal y haz estallar el ascensor, para así poder ascender por las rocas. Más adelante hay un nuevo **Cofre de Nornas:**

- **El primer sello** está a la derecha, sobre el gran abismo bajo el puente.
- **Cruza el puente y álzalo con la rueda** para subir a la plataforma sobre el Cofre. Desde esa posición verás el segundo sello, a tu derecha.
- **¿Recuerda el Santuario donde unos Draugr realizaban su ritual de adoración?** Mira detrás de la pared con la masa roja: arriba a la derecha está el tercer y último sello. Coge la **Manzana.**

Ya puedes volver a la grieta junta a la puerta y seguir trepando. Presta atención a la conversación y disfruta de la nueva secuencia.

UN NUEVO DESTINO

RECOMPENSA: 4.500 XP

LA CABEZA DE MIMIR

Desde el punto inicial, baja por el sendero junto a la estructura de piedra. Activa el Acceso Místico de La Cumbre. En el Templo de Tyr está la Tienda de Brok. Sigue la dirección del Indicador. »



» **Para volver con la Bruja es necesaria una barca.** Baja las escaleras y sigue la dirección indicada, hacia la gran estatua de Thor. Destruye la masa roja que ves al desembarcar. Ya puedes activar el Acceso Místico Parte Superior de la Cueva de la Bruja. Luego, sube en el ascensor.

Tras destruir la masa roja, fíjate en el Sello de Nornas que ves al fondo: destrúyelo con el Hacha. Sal de esa caverna y ve a la derecha del puente. Justo debajo hay unos cristales que activan los puentes de luz. Vamos con ese **Cofre de Nornas:**

- **El primer sello** lo has roto antes, en el puente.
- **El segundo** está detrás de la cascada.
- **Vuelve al primer puente** y ve por la derecha, donde está la masa roja. Tras destruirla con un cristal, entra y sube para acceder a una cámara secreta, además de destruir el tercer y último sello.

Abre el Cofre para conseguir otro de los siempre útiles **Cuernos de Hidromiel Sangrienta**.

De vuelta en la cueva del principio, trepa por el muro de dicha zona. Lee las runas que hay de camino y, una vez fuera, entra en la casa de la Bruja. Por ahora, sigue el Indicador para regresar a la canoa. Basta con llevar la barca hasta el punto indicado. Sube al templo y, justo en el centro, activa la palanca para acceder al Cuerno de la Serpiente. Puede que lo vieses en una misión anterior, pero es ahora cuando puedes interactuar con él. Mimir se encargará de soplarlo y de hablar con vuestro gigantesco aliado.

EL CINCEL MÁGICO

RECOMPENSA: 4.500 XP

EN BUSCA DE UN GIGANTE

Por el momento, ignora todo lo que esté bloqueado: más adelante podrás explorarlo todo a tu antojo. Baja de la plataforma y ve al otro lado del puente. Sigue la dirección del Indicador, pasando bajo las estatuas de los Remeros (están frente a ti), hasta llegar al Canal del Cantero. Una vez en tierra, ve a la dirección indicada, hasta el Acceso Místico de la Entrada del Cantero... no sin antes acabar con unas molestas Pesadillas.

Ese enemigo similar a un hombre lobo es un Wulver, y es muy veloz. Acaba con él y su pareja y fíjate en el anillo del gigantesco gigante muerto. Debes destruir el cristal de la joya ⓭ con una flecha. Ahora puedes hacer girar el anillo: muévelo a la izquierda. Sube por el saliente. Una vez termine la escena, sube por la cadena. Si sigues hacia delante verás una reja con runas de Nornas.

- **Para empezar** mira a la izquierda y activa la runa correcta en el molino.
- **Ahora, date la vuelta.** Sobre las ruinas hay un mecanismo giratorio, que al activarlo hará subir el segundo molino. ¡Hazlo rápido!
- **Queda tan solo un molinillo.** Activa el cristal azul para leer los símbolos del lateral. Rodea la zona para acceder a un **Cofre** con Plata. Junto a él hay una raíz de cristal rojo, que debes arrojar a la masa que has activado. Coge el cristal y llévalo al soporte que hay al Este. Se activará una Rasgadura, que te premia con más **Polvo de Reinos.** Mira al frente para ver otra masa rojiza, que es donde está el tercer molino. Destruye la masa y activa el mecanismo. La verja rúnica se alza, dándote acceso a un **cofre con el Encantamiento de la Marca del Explorador**. Continúa para enfrentarte a dos Pesadillas. ¡Pan comido, guerrero!

Alza la columna de piedra y habrás llegado a la Cabeza de Thamur. Impresiona, ¿verdad? Despeja la zona y sube por la cadena para reencontrarte con Sindri. Tan solo debes hablar con el enano y, si lo necesitas, comprar mejoras y equipamiento. Detrás del puesto de Sindri hay tres anillos trenzados, con dos cristales explosivos que debes destruir. El tercer cristal se desvela al golpear las aspas con Leviatán: destrúyelo con una







flecha mientras gira el anillo. Con los tres cristales finiquitados, podrás saltar a la siguiente zona. Cruza el puente y prepárate: este Draugr blande un enorme mandoble y lleva un escudo a la espalda. Recoge la **Esquirla de Armadura de Viajero** que deja tras de sí este enemigo.

Ve hacia el fondo y tira del bloque, para poder subir a él. Gira la espada para escalar por la espada dorada del gigante, saliendo por el muro derruido. Ahora, vuelve abajo y sal por el hueco que ocultaba el bloque que has movido. Una vez en la cornisa, sigue hacia la derecha hasta que no puedas avanzar. Interactúa con el cristal y, mientras se balancea, dispárale dos flechas de luz para romper el hielo. Por ahora, ignora ese cristal que ves en el mango del martillo. Sube por el soporte del cristal, atravesando los huecos del interior del martillo.

¿Has llegado arriba? ¡Bien! Debes soltar el eslabón que sujetaba la correa del martillo para así hacerlo caer. Después continúa por esta estancia y rompe las maderas de la derecha, abriendo un camino para Atreus. Haz que lea el cuenco para que te indique el orden las estaciones: Invierno, Primavera, Verano y Otoño. Para no tener dudas, fíjate en la imagen ⓮ que te mostramos arriba y coloca los paneles en el mismo orden: primero esa especie de hoja de árbol, el sol a continuación, el sol, después la flor y por último el símbolo del frío.

Habla con Atreus y comienza el ascenso, el cual será amenizado por varios enemigos. Acaba con ellos antes de que se agote la energía, o de lo contrario morirás. Tras liquidar a una Aparición, el cuenco cae y un Draugr te ataca desde arriba. Dispara flechas a los cristales explosivos y sigue tu camino trepando por la grieta. Tras atravesar la cornisa, acércate al martillo para interactuar con él. Tras la escena, prosigue en la dirección del Indicador.

Tienes que alcanzar la mampostería desde la cornisa. Desde esa posición, sigue el camino que va de la cornisa hasta otra plataforma, para seguir en tu ascenso. De ese modo llegarás hasta el Salón de Banquetes. La cámara de la izquierda se puede abrir, haciendo estallar tres veces el candelabro. Coge uno de los cristales rojos y arrójalo a la parte derecha del muro de hielo. Mientras lo haces te va atacar un Ogro, pero para ti eso ya es "peccata minuta". Destruye el muro de hielo del centro y prepárate para un enemigo más complicado.

JEFE: REY BARBAPÉTREA

¡Menudo Trol apabullante! Este gigante helado sigue el mismo patrón de ataque que sus compañeros de especie. Eso sí: le acompaña un flujo casi continuo de Lobos, que te complicarán las cosas. Usa los ataques de Atreus contra ellos y centra tus esfuerzos en el Trol ⓯.

Destruye la parte que falta del muro y acaba con los Wulvers que se abalanzan sobre ti. Ya puedes subir por la roca. Al bordear la pared Helada te toparás de nuevo con Sindri. Después, avanza por la cornisa y prepárate para uno de los combates más duros del juego. »

» **JEFES: MAGNI Y MODRI**

Antes de enfrentarte a estos hermanos, conviene tener en cuenta unas reglas básicas:

- **Céntrate en uno de los hermanos** y deja que Atreus distraiga al otro.
- **Cuando uno de los dos jefes esté aturdido,** ponte a atacar al otro.
- **Si Kratos y Atreus están espalda contra espalda,** no dejes de moverte para prever el ataque y poder bloquearlo con el escudo (16).

Te aconsejamos que empieces por Magni (el hermano con una espada). Cuando uno de los hermanos esté completamente aturdido, caerá de rodillas y se quedará en esa posición hasta que el otro hermano sea también noqueado. Por tanto, cuando Magni o Modri se arrodillen, pasa inmediatamente a atacar al otro jefazo. Cuando ambos hermanos estén aturdidos, reaccionarán chocando sus armas para lanzar un ataque cegador. No dejes de moverte para, gracias a la flecha roja, anticipar por dónde vendrán sus ataques para bloquearlos con el escudo. Tendrás que repetir todo el proceso (aturdirlos uno por uno y resistir sus ataques) dos veces. No va a ser una pelea fácil. ¡No olvides recoger los **Tesoros** que dejen tras de sí!

DETRÁS DE LA CERRADURA

RECOMPENSA: 4.500 XP

Los sellos de las cámaras (esa especie de espejos que ya habrás visto) se rompen moviendo el Cincel hasta que emita un destello, para después golpear el espejo con R2. Comienza por la que tienes justo al lado y avanza hasta una verja con tres símbolos sobre ella. Debes localizar cada sello y golpearlo con tu hacha:

- **El primer sello está sobre el arco de la entrada.** Encima del tercer saliente. Si disparas al cristal explosivo harás que el sello caiga. Dispara una segunda vez para abrir un **Cofre con Acero Sólido de Svartalfheim.**
- **El segundo se sitúa en un hueco,** que verás subiendo por los salientes sobre la verja. Está sobre unas ruinas, al fondo.
- **Último sello:** salta a la zona opuesta por la que has subido. Desde esa cornisa, avanza por el borde y mira arriba para encontrarlo entre el hielo.

En el interior del cofre tienes el Catalizador Glacial. Sube por el saliente y te reunirás con el enano. Rompe el espejo de la puerta para entrar en la Sala de Banquetes. El pasillo te llevará a otra puerta. Ve por la derecha para que Atreus alcance una plataforma. De vuelta en la entrada, rompe el disco que sujeta la góndola. Cuando Atreus se suba a ella, gira la rueda para moverlo al otro lado, dejándola fija ahí al congelar el mecanismo con tu Hacha (17). Ahora, sube por la cadena que te lanza Atreus, entra en la góndola y llama al Hacha para ser trasladado al otro extremo. Ahora, continúa por la puerta sellada. Estás de regreso en el templo. Abre una de las cerraduras de la pasarela: no tiene pérdida, el Indicador te la señala. Al abrirla podrás acceder a la Cámara de Tyr. Tras la secuencia, activa el cuenco de arena para dar lugar a otra escena más.


16


17


18

LA ENFERMEDAD

RECOMPENSA: 6.750 XP

PIDE AYUDA A FREYA

El objetivo está claro: ir con la Bruja cuanto antes. Pon rumbo a la dirección del Indicador. Una vez en la canoa, navega en la dirección señalada por la brújula. Olvídate de explorar, ya que la barca se mueve sola al objetivo. Entra en la casa y, una vez termine la secuencia, prepárate para combatir a una legión de enemigos.

¡Has conseguido unas flamantes Espadas del Caos! Ahora debes utilizar el Acceso Místico para regresar a la tienda de Brok, y desde ella al Templo de Tyr. A continuación, utiliza el Bífrost para viajar hasta Helheim. Tras salir de la estancia, dirígete al puente para entrar en Helheim. Prosigue por el puente en la dirección indicada. Cuando te ataquen, sólo podrás dañar a estos enemigos con las espadas o los puños. ¿Ves ese arbusto que bloquea tu paso? A partir de ahora, podrás quemarlos con las Espadas del Caos. Salta sobre la columna y acaba con más Draugr. Avanza hasta una puerta cerrada; para proseguir, quema los arbustos de la izquierda y atraviesa la cueva. Para poder subir por la columna tendrás que deshacerte de las zarzas que la cubren. Al avanzar el suelo se viene abajo y te ataca un gran número de Draugr. Acaba con todos y quema las zarzas de la columna, para hacerlo caer y poder retomar tu camino. Sube y llegarás al Puente de los Condenados.

JEFE: MÁTTUGR HELSON

El Guardián del Puente te detectará enseguida. Sus ataques son similares a los de los Trols, y tiene la capacidad de lanzar ondas de choque con su monolito (18), además de teletransportarse y extender sus combos. ¡Y eso no es todo! Sus golpes dejan tras de sí unas esferas dañinas al contacto. Acaba por fin con este molesto enemigo, y no olvides recoger la **Llama del Caos** de su cadáver.

EL VIENTO DE HEL

Ahora, analiza el monolito del Guardián para activar una escena, tras la cual habrás conseguido los **Vientos de Hel**. Se trata de un nuevo mecanismo para los puzles; pero su efecto dura sólo 10 segundos, así que llévalo cuanto antes al próximo ojo, o de lo contrario tendrás que empezar de nuevo. Debes trasladar el Viento de un ojo al siguiente, para abrirte paso. Entra en la caverna, coge el Viento y ve en la dirección indicada. Utiliza el Viento en el ojo de la derecha, y desde ahí en otro ojo más adelante, en la parte izquierda. Prosigue hacia tu objetivo y coloca el Viento en el ojo que ves tras pasar por la puerta. Acaba con los Draugr a tu paso para que puedas volver a por el Viento y llevarlo hasta la estatua que hay más adelante. Con el Viento de nuevo en tu poder, avanza hacia el templo por el puente. Retoma tu objetivo y volver a Midgard usando el Bífrost. Habla con Brok, quien te informará de que ahora el Acceso Místico alcanza a más zonas. Vuelve con la Bruja.

LA RUNA

RECOMPENSA: 6.750 XP

RETORNO A TYR

De nuevo con Atreus, es hora de volver sobre tus pasos. Tienes que volver a la cueva del ascensor, para subir por el pozo que desemboca en el jardín de la tortuga. ¿Recuerdas cuando resolviste el puzle del cuenco? En la estructura que reconstruiste, justo a la derecha, hay un **Viento de Hel.** »

» Depósitalo en el ojo de la izquierda y ve pasándolo de un lado a otro de la estructura. Seguidamente, sube por la cadena al saliente y recoge el Viento. Gírate para depositarlo en otro ojo, bajo el mecanismo giratorio de runas; de este modo podrás acceder a otro **Cofre de las Nornas.**

Si colocas el Viento en el Cofre, podrás ver las runas necesarias para su apertura. Para abrirlo, ve más allá de él, hasta un mecanismo con un molino doble y otro sencillo. Para hacerlos girar tienes que golpear el molino doble, y usar el Viento sobre el molino individual, moviendo todos hasta mostrar las runas correctas que abren el Cofre. Ya puedes volver a la barca. Ahora, simplemente, entra en la Cámara de Tyr.

Interactúa de nuevo con el cuenco de arena y haz que Atreus lea las runas inscritas en un bloque, sobre la pared. Baja y verás una secuencia. Congela las ruedas de pinchos para pasar ⓳. Después, analiza la mesa para que Atreus saque su cuchillo. ¿Ves esa verja? Golpea los paneles con cuchillas, primero el de delante y luego el segundo, dejándolo en posición horizontal. De vuelta en la sala central, mira hacia el Sur: puedes escalar por ese muro. Desde la plataforma de arriba, sigue hasta ver más runas en la pared. Avanza hasta la cadena, que te devuelve abajo.

En el centro de la sala puedes ver una estructura giratoria. Uno de los anillos tiene un **Viento de Hel**: cógelo y llévalo hasta el Ojo de la sala de los Tesoros, donde Atreus cogió el cuchillo. De ese modo podrás activar la rueda que abre la verja de las cuchillas. El siguiente corredor no es tan sencillo. Usa el Hacha para congelar el mecanismo de los discos y poder avanzar. Ahora, analiza una nueva mesa, no sin antes romper el sello rúnico junto a la mesa.

Alza la puerta para regresar a la sala inicial, coge el Viento de Hel y depósitalo en el pedestal de la nueva estancia. Al colocar el Viento aparece una rueda, que tras girarla y congelar el mecanismo, abre las rejas de enfrente y de la derecha. Tu objetivo es el camino de la derecha, pero la otra ruta te conduce a un **Cofre de Nornas**, en una estancia azulada. El Cofre está detrás de los pinchos, que se pueden mover con la rueda. Tienes que golpear una serie de runas:

- **El primer símbolo** lo tienes detrás del primer muro de pinchos, y es visible solo desde la posición del Cofre.
- **El segundo símbolo** está en la sala de la rueda, en un hueco de la pared izquierda.
- **El tercer símbolo** se encuentra en el pasillo con el techo de pinchos, en la columna derecha. Ya puedes abrir el cofre.

Prosigue por el pasillo con el techo de pinchos. Si quieres avanzar has de congelar el primer mecanismo, haciendo que se eleve al mismo tiempo que el segundo. Entra en ese pasadizo y espera el momento oportuno para cruzar. En la siguiente sala, lee las runas y abre la puerta del centro. El anillo del centro está detenido, por que debes volver a la pasarela de arriba y coger el **Viento de Hel** en la parte superior de la esfera central. Ponlo en el anillo para hacerlo girar. Ahora, coge ese mismo Viento y depósitalo en el pedestal. El pedestal activa una rueda. Tras utilizarla y ver una secuencia, es momento de mover toda la cámara, activando una serie de palancas en un orden concreto ⓴:

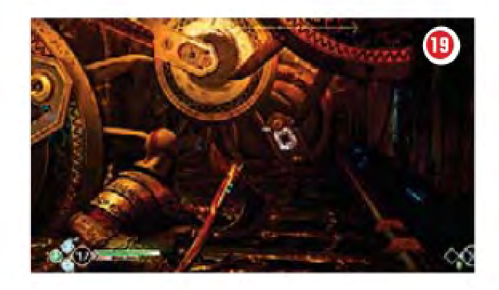
Centro - Izquierda - Centro - Derecha - Izquierda - Centro - Derecha.

Finalmente, interactúa con la rueda. Atraviesa la puerta y sigue la dirección del Indicador.

JEFES: GRENDEL DE LA CENIZA & GRENDEL DE LA ESCARCHA

Pese a ser jefes finales, estos jefes finales son similares al resto de Trols. El primer en atacar es el Grendel de las Cenizas: atácale con el Hacha tan deprisa como puedas, antes de que despierte su









hermano, ya que éste empezará a curarle. El objetivo es liquidar al primer Grendel cuanto antes, ya que la sala se queda a oscuras pronto y caen cascotes del techo. Pero centrar tus esfuerzos en el Grendel de la Ceniza tiene doble premio: además de deshacerte del enemigo, tus golpes se habrán "reflejado" en su hermano; por tanto, el Grendel de la Escarcha tendrá mucha menos salud cuando te enfrentes contra él. Usa las espadas contra este Grendel, y habrás acabado antes de lo que imaginas. Ya puedes dirigirte al ascensor. Activa el cuenco de arena para subir y terminar la misión.

VUELVE A LA CUMBRE

RECOMPENSA: 6.750 XP

Es el momento de sacar provecho a la Runa Negra. Habla con Brok y sigue la dirección indicada por la brújula. Dentro de la torre por fin podrás leer las runas de la derecha. Los enemigos que te van a atacar son Venenosos. No son muy fuertes, pero hay tal cantidad que podrían acabar contigo. Una vez liquides a las Pesadillas que te atacan a continuación, sigue ascendiendo por el muro, hasta llegar a un cuenco de arena. Deshazte de los dos Draugr y sigue tu camino.

¡La sala de la minería y la grúa! Cuántos recuerdos... Ahora esta zona está repleta de enemigos, dispuestos a que los liquides. Prosigue hacia el fondo de la sala, hasta las zarzas azules, y quémalas. Al poco de subir al ascensor éste se detendrá, dando paso a un combate contra múltiples Draugr y Pesadillas. A continuación mira a tu izquierda: verás un muro para que trepe Atreus y se cuele por el hueco. Desde arriba te tira una cadena para que puedas subir. Lee las runas y prepárate para liquidar a un Ogro, junto a varias Pesadillas y Draugr. Toma nota de la puerta con **Viento de Hel**, y regresa a la planta baja.

Sigue por el pasillo y te toparás con un Antiguo de Hielo. Ya sabes: arrojarle el Hacha para conseguir fragmentos de su cuerpo y arrojárselos. Cuando acabes, sube a la cornisa. Prosigue por la cornisa y, cuando veas al enano, mejora tu equipamiento o crea nuevas piezas de armadura (a estas alturas ya tienes bastantes piezas de los Antiguos). Tras la puerta te espera la subida a la cumbre. Quema las zarzas y empieza a trepar. Seguidamente, utiliza el Cincel en la estructura de piedra. ¿Adivinas quién te va a atacar?

Cuando Baldur se abalance sobre ti, protégete de sus puños. Si intenta atacar con ambas manos (21), échate a un lado y golpéale tras su fallo. Repite este proceso dos veces más para vencer a este molesto personaje. Después, libera a Atreus de las rocas. Es hora de escapar.

LA FUGA DE HELHEIM

RECOMPENSA: 6.750 XP

Asómate por el lado derecho de la plataforma: eso es un sello rúnico, por tanto debe haber cerca un **Cofre de Nornas.** Destruye dicha runa y sube escalando el muro. Sigue por el puente, acabando »



» con los enemigos que te asalten. Tras la secuencia, sube a uno de los muros para seguir trepando. Debes colocar el **Viento de Hel** en uno de los ojos, tras quemar las zarzas que cierran el paso. Es hora de abrir la puerta: congela el mecanismo y mueve el Viento al ojo del otro lado. Cruza la puerta, pero ten cuidado porque te espera un Viajero (22). Cuando acabes con él, alza la verja para continuar. Tienes que quemar las zarzas a la derecha de la verja. Después, mueve el bloque hasta el saliente y regresa a la zona donde acabaste con el Viajero. Quema las zarzas de esa área y salta hasta el bloque, para alcanzar otro **Cofre con Acero Sólido de Svartalfheim.** Ahora, retoma tu camino.

Atraviesa la cornisa y, tras la secuencia, desciende de nuevo. Después sigue por el túnel, hacia adelante. Baja y liquida a los Draugr de la zona. En esta área hay un **Cofre de Nornas** con varios sellos a romper:

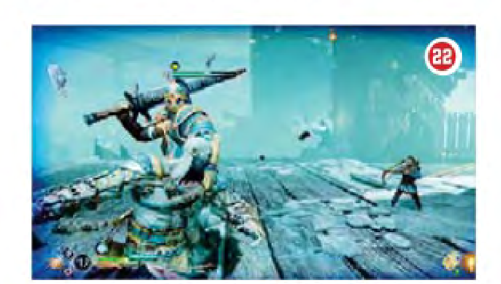
- **El primer sello** lo destruiste al principio de esta misión. ¡Bien hecho!
- **El segundo sello** tarda en "llegar", tras la secuencia con Baldur. No vayas hacia al barco y busca un bloque de piedra que puedes desplazar. Muévelo para saltar sobre el puente roto y llegar al Cofre. Desde aquí hay un hueco para ver el primer sello, por si lo pasaste por alto. Quema las zarzas junto al hueco para poder seguir moviendo el bloque. Muévelo un poco para desvelar el segundo sello: ¡estaba dentro del propio bloque, tras unos barrotes! Destrúyelo.
- **Mueve el bloque** hacia el Cofre hasta que no puedas avanzar más. Desde el bloque puedes subir a una plataforma con un Cofre. Mira abajo, hacia el agua: sobre una columna está el tercer sello. Ya puedes abrir el Cofre y coger el Cuerno de Hidromiel Sangrienta.

Quema todas las zarzas y alza las velas, por medio de la rueda que hay en la popa. El barco va a navegar, pero a veces se atasca. Debes interactuar con el eslabón y las sogas, y volver a subir las velas para continuar la travesía. Tras deteneros, activa la rueda que hay junto al barco. En la siguiente zona, acaba con todos los enemigos e impide que apaguen el fuego (23). Si te atacan con arpones, interactúa con ellos para poder desbloquear tu recorrido. Los siguientes enemigos son Apariciones, que no serán rival para las flechas de Atreus. Mantén siempre vivas las dos llamas si no quieres morir. En el siguiente ataque llega un Ogro: liquídalo cuanto antes para poder quitar los arpones. No te preocupes por el barco, ya que por fin habéis llegado a tierra firme. Ya puedes entrar a la cámara y finalizar esta misión.

UN CAMINO A JÖTUNHEIM

RECOMPENSA: 10.125 XP

Una vez hayas usado el Bífrost para regresar a Midgard, habla con Brok y dale los planos de la llave. Lo primero que debes hacer es disparar al cristal que hay más adelante, para así activar el puente. Cada vez que Atreus se detenga (al ver una bola de luz), interactúa con él para se-







guir. Atraviesa el siguiente corredor con rumbo a tu objetivo. Ahora, interactúa con la runa al fondo, junto a las estatuas. Levanta el obstáculo para poder avanzar. Lee las runas de las dos estatuas para que Atreus active el cuenco de arena. Seguidamente, mueve la palanca que aparece en lugar del cuenco. Sube al ascensor y sigue a la siguiente estancia, por la puerta de la de la derecha. Hay pinchos en el techo, mientras que el primer mecanismo a congelar se encuentra a la derecha. Cuando baje el segundo mecanismo, espera a que baje el primero y llama al Hacha de vuelta. Ahora las tres piezas del techo se mueven al unísono: ya puedes pasar.

Coge el cristal rojo del hueco y dirígete al siguiente pasillo con pinchos. El techo no se eleva demasiado, por lo que debes arrojar el cristal al suelo justo debajo de los pinchos, y hacerlo explotar con una Flecha de Atreus. De esta forma el suelo cederá y el techo con pinchos bajará del todo, para que puedas pasar sobre él. Pasa a la siguiente estancia. Tras activar la cadena, acaba con los Draugr. Lo malo es que no vienen solo, sino con dos Viajeros. Usa la Ira Espartana o, de lo contrario, estarás en aprietos frente a unos rivales tan duros.

¡Te esperan más enemigos! Tras acabar con todos, vuelve a la sala central y activa la palanca. Sube hasta las dos estatuas, desde donde podrás mover todo el templo hasta darle la vuelta. En lugar de desandar el camino, sube por el muro de la izquierda, junto a la runa. Aquí tan solo debes cruzar la cornisa, abrir la puerta y coger el objeto brillante que ves al fondo.

ENTRE LOS REINOS

RECOMPENSA: 10.125 XP

Abandona el recinto y reúnete con los enanos. El Acceso Místico te lleva hasta el Reino entre Reinos, y Atreus marca el camino que debes seguir, hasta un acantilado. A continuación debes usar la Piedra de la Unidad: simplemente interactúa con el pedestal. Al abrirse las puertas a cada lado, Kratos recibe una sorpresa... Y no es una fiesta de cumpleaños, sino una legión de enemigos. No te confíes, pues aunque son débiles, su superioridad numérica puede ser un problema. Las puertas se cierran para darte un mínimo respiro, ya que a continuación entran los Elfos Oscuros, ahora "chetados" hasta el punto de usar los poderes de su Rey. La siguiente oleada de enemigos la componen muchos Draugr menores. La cuarta, un Ogro y un Trol 24. Recuerda: atonta al Ogro y sube a él para golpear al Trol y el resto de enemigos. Cuando termines, sal de la Torre.

JÖTUNHEIM AL ALCANCE

RECOMPENSA: 10.125 XP

A POR EL OJO DE MIMIR

Debes cruzar el puerto para reencontrarte con Brok y Sindri. Si no necesitas nada de ellos, entra en la Sala de Viaje. Pon rumbo a Jötunheim por medio del Bífrost. ¡Pero parece que algo va mal! Vuelve atrás y habla con los hermanos enanos. Cuando estés preparado, dirígete al puente, activa la palanca y haz que Mimir sople por el cuerno para invocar a Jörmungandr.

Tu camino te lleva a la Serpiente del Mundo... ¡de manera literal! Baja las escaleras y sube en la barca para introducirte en su boca de este gigantesco ser. Navega por el interior de la Serpiente, hasta que haya algo de luz. Desembarca más adelante y mira a la derecha. Golpea la plancha de madera varias veces hasta que el ascensor no pueda avanzar más, y congela el mecanismo. »

» **Sin llamar de vuelta a Leviatán, continúa hacia el fondo** de la zona en que te encuentras. Para trepar el muro, rompe los tablones de madera que hay sobre él. Una vez en el ascensor, llama a tu hacha y sube por el muro que ves delante. El **Ojo de Mimir** está en ese **Cofre** que ves a la izquierda. Baja en tirolina por la soga para volver a la canoa y salir de la Serpiente.

JEFE FINAL: BALDUR

Parece que por fin podrás ajustar cuentas con este enemigo. Pero Freya va a interferir, atrapándote a ti y a Baldur con enredaderas: escapa de ellas pulsando Círculo varias veces. Ahora, céntrate en tu rival. Baldur vuelve a usar los ataques de teletransporte, pero recuerda que puedes bloquearlos en el momento exacto del impacto 25, para romper la guardia de tu enemigo y poder atacar. Recuerda que Baldur es prácticamente invencible, por lo que no debe extrañarte si regenera toda su salud varias veces. Cuando Baldur se abalance sobre ti, tendrá lugar una secuencia tras la cual será por fin vulnerable. ¡Ya era hora!

Ahora tus golpes causan daño al enemigo, si bien Baldur se ha vuelto más rápido y agresivo. Además tendrás que soportar las ondas de choque de la mano del gigante. Cuando Baldur recurra a los ataques Helados, pasa a usar las Espadas. Ten cuidado con sus golpes cargados, sobre todo con los que arrojan proyectiles en tu dirección. Tampoco te acerques demasiado a él, ya que puede detonar en cualquier momento. Por si fuera poco, los círculos que aparecen en el suelo son trampas de raíces, que pueden atraparte tanto a ti como a Baldur. Evítalos y, si tu enemigo es apresado por ellos, aprovecha para atacarle.

En la siguiente fase de esta pelea, Baldur utiliza ataques de fuego, por lo que debes usar el hacha contra él. Evita sus golpes y no pases por alto los objetos curativos que Baldur deja tras ser golpeado. Esta vez el ataque de salto-y-explosión de Baldur es más peligroso que nunca. Aléjate y, cuando se atenúen las explosiones, golpea a tu oponente. La siguiente escena os traslada a las alturas. Si Baldur trata de ponerse sobre ti, bloquea los ataques y esquiva cuando salte con impulso (es la misma estrategia que usaste contra el Dragón en las minas). Recurre a la ayuda de Atreus y, en cuanto puedas, activa la Ira Espartana.

Ha llegado el momento final. Baldur alterna entre ataques de hielo y fuego, así que haz lo propio con tus armas. Trata de aturdirle con las flechas de Atreus, para evitar que use sus ataques más poderosos. Las Invocaciones Rúnicas también serán de gran ayuda. Por supuesto, bloquea y contraataca en todo momento. Cuando Baldur esté en las últimas, realiza un ataque combinado con Atreus 26, siguiendo sus indicaciones.

LAS CENIZAS DE MADRE

RECOMPENSA: 15.100 XP

Vuelve con los enanos a través del Acceso Místico. Puedes comprar lo que necesites de ellos, pero a partir de este punto del juego no vas a necesitar gran cosa. Cuando termines de hablar con ellos, ve hasta la Sala del Viaje.

Por fin vas a poder viajar al Reino de los Gigantes, aunque sea para una tarea pacífica. Trasládate a Jötunheim por medio del Bífrost. Tras avanzar un poco y disfrutar de una sucesión de escena, tienes que entrar en la Sala de las Estatuas. A continuación, sube las escaleras para activar otra secuencia.

Más allá de la grieta, tan solo debes subir por las rocas hasta el filo de la montaña. Por fin has llegado al lugar que pidió la madre de Atreus. Completa tu objetivo.







EL VIAJE DE VUELTA

RECOMPENSA: 15.100 XP

Hemos llegado al final de este viaje. Desciende la cumbre, a la vez que aparecen los créditos del juego. Cuando te reúnas con Mimir descubrirás que tu aventura aún no ha terminado: ahora puedes explorar todas las zonas del juego a tu antojo. ¿Fin...? ¡De eso nada!

Existe un final auténtico, pero está "escondido" y se suele pasar por alto. Para ver este desenlace tienes que regresar a la casa de Kratos y Atreus. Tras completar la misión anterior, usa el Acceso Místico: Casa para volver al hogar de padre e hijo. Entra en la casa e interactúa con la cama 27. Te espera una secuencia... Digamos "especial". ¿La visión de Kratos es un presagio de lo que está por venir? Sin duda, lo descubriremos en próximas aventuras.

FAVORES

Los Favores son las misiones secundarias de *God of War*. Algunos de ellos son peticiones de los enanos o de espíritus extraviados, mientras que otros se activan al visitar ciertas zonas.

ALMA DE SEGUNDA MANO

El primer Favor se activa pulsando Triángulo al hablar con Brok, poco después de conocerle. Viaja al Sudeste de las Costas de los Nueve. Tras atracar en la playa, sube el acantilado en el ascensor. Prosigue por la cueva. Brok te espera más adelante, así como un pedestal en el que debes usar la llave que abre las Minas. Sigue avanzando y baja al nivel inferior. ¿Ves esa puerta con runas? Debes romper los tres sellos:

- **El primero está justo enfrente de la verja.**
- **Avanza desde la verja** y busca el segundo sello a la izquierda.
- **El tercer sello** está junto a una vasija explosiva que debes destruir, a la derecha de la puerta.

JEFE: DEVORAALMAS

Este Jefazo es un Antiguo, por lo que la estrategia es la habitual. Te la recordamos: mantente alejado del enemigo y haz que Atreus le distraiga, arrojándole sus Flechas de Luz. Arroja Leviatán al Devoraalmas, pero debes hacerlo en el momento preciso. Esto es: cuando abra el pecho para atacarte, lanza tu Hacha. Si tus golpes son certeros, trozos del enemigo caerán al suelo. Cógelos cuanto antes y tíraselos al Jefazo, hasta que quede aturdido. Es el momento de correr hasta él, pulsar R3 y golpearle "a saco", hasta que puedas realizar una Ejecución. Una vez acabes con el Devoraalmas, coge todos los Recursos que deja tras de sí y sigue avanzando. Ayuda a Atreus a alcanzar la cadena del lateral. Tras leer las runas, sigue hacia adelante para hablar con Brok y completar el Favor. »

» DEUS EX MALACHITA

Vuelve a hablar con Brok en las Minas de Landsuther, para que active este Favor. A continuación, activa el pedestal con la piedra y desciende hacia la mina, siguiendo la dirección del Indicador. Tras atravesar el túnel, activa la palanca a tu derecha para hacer caer las rocas. Súbete a ellas para poder disparar al cristal explosivo del otro montacargas, y de ese modo seguir con tu descenso por el muro.

Tras eliminar a las Pesadillas y el Viajero, escala la siguiente pared. Ahora, elimina a los Elfos y sigue subiendo, para después activar una palanca. Ya puedes llegar hasta arriba. Acaba con más elfos y ayuda a Atreus a subir la verja, para que la abra. Para acceder a un atajo, empuja la vagoneta a la derecha de la verja, para de ese modo romper la pared y regresar más rápido con el enano. Habla con él y habrás terminado.

EL ALIJO DE FAFNIR

Cuando hayas avanzado un poco en la Historia podrás activar este Favor de Sindri, como siempre pulsando Triángulo. Tu destino es el Almacén de Fafnir, el cual se encuentra cerca del Templo de Tyr. Cruza el puente siguiendo la dirección del Indicador. Entra en la cueva, donde te reencontrarás con Sindri. Ahora, avanza hacia la zona boscosa. Acaba con los diversos enemigos y sigue hacia el noroeste. Allí tienes un **Cofre de las Nornas,** que se abre golpeando tres campanas: una sobre la cascada y las otras dos a cada lado del Cofre. Recuerda que debes tañerlas en el mismo orden que las runas del Cofre, ¡y "deprisita"! Abre el Cofre para obtener un nuevo **Cuerno de Hidromiel Sangrienta.**

Si miras a la izquierda de la cascada verás unas escaleras que conducen a una puerta, pero aún no puedes entrar. Sigue por el puente. Activa el pedestal en el centro de la plataforma circular. Tras cruzar el puente, deshazte de los enemigos de la siguiente sala. Al fondo tienes la Piedra de Acceso de Fafnir, que debes colocar en el pedestal. Has de repetir este proceso varias veces, hasta haber revisado todas las salas. Ahora, sube las escaleras y habla con el espíritu del ladrón. Cuando cojas el puñal te atacarán dos Ogros y varias Pesadillas (28). ¡Pan comido! No tanto la "sorpresita" que te espera en el bosque, al volver: un Antiguo y múltiples Draugr. Acaba con todos y vuelve con Sindri.

ASUNTOS DE FAMILIA

Pon rumbo al norte de Midgard, más allá del Cadáver de Thamur (el Indicador te guiará sin pérdida). Tienes que ir en barca desde el Templo de Tyr. Una vez en el Templo, activa el pedestal junto al Acceso Místico, y busca a Sindri para recibir las direcciones necesarias en este Favor.







Sigue navegando hasta alcanzar un embarcadero. Te esperan varios Draugr. Entra por el hueco de la rueda del molino y busca el mecanismo, frente al puente. Rómpelo para haga subir la verja. Regresa a la canoa para cruzar la verja y desembarcar. Acaba con el Ogro 29 y el resto de Draugr, y mira hacia arriba: hay un cristal rojo que puedes detonar. Golpea el mecanismo que sujeta las rocas, para poder trepar por ellas. Busca otro cristal explosivo y destrúyelo para avanzar. Sigue subiendo por los tablones, ve hacia la derecha y congela la antorcha de veneno. Continúa tu avance hacia el Este, revisando los **Cofres** de la zona. Entra en la barca que ves debajo. Una vez golpees los tablones de la derecha para bajar el puente, entra en el barco para obtener la **Piedra de Afilar.**

Acaba con el Viajero y ve hacia el Sur del barco. ¿Ves esa verja? Dispara una flecha a través de ella para hacer estallar el cristal explosivo. Ahora, regresa a la barca y sigue la dirección indicada. Navega hacia el Sur con la canoa, más allá del barco atracado y hasta un nuevo embarcadero. Levanta la reja del embarcadero por medio de la cadena. En nada habrás vuelto con Sindri, para entregarle la Piedra de Afilar y concluir.

SALVE AL REY

Navega al Noroeste hasta entrar en una cueva con un embarcadero. Activa la puerta y quema las zarzas para poder activar la cadena. Tras subir al muro, sigue hacia la Fortaleza. Pulsa el Triángulo para que Sindri te ponga al corriente de esta misión. Ahora, avanza hacia el sur, más allá de la nube venenosa. Acaba con más enemigos y atraviesa el puente. Si miras hacia el sur verás un cristal azul: rompe el mecanismo que lo sujeta. A continuación avanza hasta el siguiente puente.

Ese cadáver tiene una Piedra de Acceso a la Fortaleza de Konùnsgard. Úsala en el pedestal y sigue hacia el Sur. Congela la nube de veneno y quema las zarzas para poder entrar en la cueva. Más adelante te espera un Tragaalmas. Tras derrotarle, sube la cuesta y ve al otro lado, cruzando la cornisa (ignora por el momento ese Viento de Hel). Ahora verás el altar donde debes depositar el Viento, para abrir una puerta.

Acaba con los lobos y atraviesa el río, donde está el cristal azul del principio. Cógelo y llévalo más allá de la verja. Ve a la derecha, de nuevo al lugar donde acechan los Wulver 30: ahí tienes el soporte para el cristal. Cruza el puente de luz y coge el **Viento de Hel**, colocándolo en cada uno de los altares que hay hasta la puerta. Sal de la cueva y tendrás la primera piedra que necesitas. Después vuelve a la entrada, activa el pedestal y pon rumbo Norte. Tras pasar por el puente te atacan un Ogro y un par de Draugr. Acaba con ellos y escala la pared. Debes bajar, evitando el rayo del Dragón. Elimina a los enemigos y sigue hacia el Noroeste, hasta llegar a una puerta sellada con runas. Las campanas que la abren están a ambos lados de la puerta, aunque ocultas: una tras un cristal explosivo y la otra tras unas rejas (haz que suene lanzando a las rejas un cristal explosivo y detonándolo). La tercera campana está a la vista, arriba, entre las otras dos. Golpea primero la de las rejas e inmediatamente después las otras dos campanas.

Antes de entrar, ve en dirección opuesta para alzar una verja y así disponer de un atajo. Ahora, cruza la puerta de las runas y despeja la zona de enemigos. Rompe el cierre para bajar el puente. Al fondo tienes un monolito con runas, y si sigues avanzando encontrarás un Elfo Oscuro y dos Tatzelwurms. Elimínalos, evitando los ataques del Dragón. Por último coge la piedra y regresa a la entrada. »

» **Coloca las dos piedras en el pedestal, lo cual provocará la aparición de Rasgaduras,** ¡y enemigos! Acaba con todos estos Draugr para poder entrar en la Fortaleza. Seguidamente, baja y vuelve al principio, para continuar por el camino de la izquierda. Tras abrir el portón, acaba con el Viajero y el resto de Draugr que te esperan allí. Cuando hayas terminado, tienes que examinar el lateral del trono para activar una escena. Sigue por el pasillo que hay detrás del trono y volverás al exterior. Más allá de este desfiladero hay una gran muralla. Antes de subirla, ve por las escaleras hacia abajo para encontrar un **Cofre de las Nornas.** Quieres abrirlo, ¿verdad?

Junto al Cofre hay un Viento de Hel: cógelo y ponlo en el ojo de la campana que hay a la derecha. Cuando aparezca la runa, retira el Viento para que el símbolo permanezca. Ahora, coloca el Viento en la campana de la izquierda para que gire sin cesar. Tienes que golpear esas dos campanas y luego correr a golpear la tercera (en el otro extremo) para así abrir el Cofre. Conseguirás un **Cuerno de Hidromiel Sangrienta**.

Ya puedes volver a la cuesta de la muralla y continuar hasta reunirte con Brok y Sindri. Has terminado, pero si quieres puedes hablar con ellos para crear nada menos que dos tipos de Armadura Enana Real.

ANATOMÍA DE UNA PROMESA

Un espíritu extraviado te ruega que encuentres parte de los restos de una mujer. ¡A sus órdenes! Para activar este Favor, navega por el Canal del Cantero hasta llegar a la playa del fondo, donde te espera el espíritu con su peculiar petición. Los restos de la tal Gullveig se encuentran en Midgard, en una playa que te señala el Indicador. Coge las manos y la calavera y vuelve a la canoa.

Una vez lo tengas todo, toca regresar con el espíritu. Parece que doña Gullveig ha vuelto... ¡en forma de Aparición! Acaba con ella para completar este Favor.

ASUNTOS PENDIENTES

El descenso de caudal en el Lago de los Nueve hace que aparezcan nuevos islotes, y con ellos más Espíritus en busca de favores. Tu objetivo está en la Isla de la Muerte. Una vez llegues, atraviesa el desfiladero, sube por el muro y, tras saltar sobre el hueco, escala la siguiente pared. Utiliza la tirolina que hay detrás de ti para llegar a la Cala de Hierro. Ahora, sigue por la izquierda y trepa por el muro. Cuando actives el brasero tendrás que pelear contra varios enemigos.

Habla con el espíritu ㉛. Si sigues la dirección del Indicador tendrás que navegar a las Cavernas Olvidadas, al norte. Al desembarcar, avanza hasta la caverna y trepa la pared. Una vez arriba, desciende por la cadena para activar el tercer brasero. Usa la tirolina para volver a la barca; tienes que poner rumbo al sudeste, hacia los Barrancos de los Cuervos.

Ahora ve por la puerta de la izquierda y trepa hasta llegar al Cofre de las Nornas. Tienes que poner en él el **Viento de Hel** para ver las runas. Luego debes mover el Viento a través de los altares con Ojos, para depositarlo en los molinetes que hay cerca del Cofre. Simplemente, retira el Viento de cada molinete cuando muestre la runa que necesitas. Deja el Viento en un altar cuando actives la última runa, y abre el Cofre. Continúa más allá del Cofre y déjate caer por el hueco. Tras acabar con los Elfos Oscuros, activa el brasero y habla con el espíritu. ¡Fin del Favor!







CARGA MUERTA

Navega hasta las Cavernas Olvidadas y habla con el espíritu que hay junto a la cueva. La conversación con este fantasma hará que se activen tres marcadores, en la zona suroeste del Lago (entre la Isla de la Muerte y la Cala de Hierro). Debes desplazarte a cada una de las tres zonas 32 y eliminar a todos los enemigos que hay en ellas.

- **Viaja a la Isla de la Muerte** y avanza hasta la parte Sur. Derrota a los Draugr de esa zona.
- **Los enemigos de la Cala de Hierro** te esperan nada más desembarcar en la playa.
- **Desembarca en el ascensor de la Torre de Niflheim** y sube: te esperan los últimos Infernales.

Ya puedes volver con el Espíritu para terminar.

EL TIEMPO LO CURA TODO

¿Recuerdas el espíritu del ladrón apuñalado por su hijo, en un Favor anterior? Esta nueva misión tiene que ver con ellos, y se activa al recoger el Pergamino en el Favor Asuntos de Familia. A continuación debes volver con el espíritu, en el Almacén de Fafnir. ¡Ya está, has terminado!

LA CAÍDA DEL MARTILLO

Pon rumbo a las Cascadas de Piedra, en el extremo Este del Lago de los Nueve. Revisa los **Cofres** de la zona y, junto a la rueda del puente, aparecerá el espíritu que te encarga este Favor. Haz girar la rueda para que se abra la gran puerta frente a ti. A continuación, navega en canoa por esa puerta, hasta el Paso de Veithurgard. Al llegar debes derrotar a un Antiguo y diversos Draugr. Continúa avanzando y sube por el muro.

Arriba te espera Brok. Si no necesitas nada de él, sigue más allá del arco de piedra, escala la grieta y acaba con los enemigos. Continúa a través del túnel de la derecha. Ahora, elimina a los Lobos y lee las runas del Monolito, así como las que están a su derecha. Tras mover la columna de piedra de la izquierda, verás una barca colgando: haz que caiga y ponte a navegar.

Pon rumbo norte y llegarás al islote con la estatua de Thor. Ponte a destruir la escultura, arrojando el hacha contra esa especie de marcas, que se parecen a unas cadenas doradas 33: en la pierna izquierda, en el escudo, en la parte central inferior y por último el codo derecho. Regresa con el Espíritu para informarle y terminar el Favor.

EL VUELO DE FAFNIR

Dirígete al Canal del Cantero y desembarca en la playa de la derecha. Cuando cruces la puerta del muro encontrarás al imponente Dragón Fafnir, poniendo en marcha este Favor. »



» **Para liberar a Fafnir tienes que destruir los tres santuarios que lo mantienen preso.** De entrada, baja por las escaleras, evitando sus ataques de rayos. Serán constantes en este Favor.

- **Avanza un poco por la izquierda** y deshazte de los enemigos para destruir a golpes de Hacha el primer santuario. ¡Hecho!
- **Vuelve a la zona inicial** y ve al fondo, de frente al Dragón. El segundo santuario no tiene pérdida.
- **Por último,** si miras a la derecha verás una pared por la que puedes subir. Trepa por ella para acabar con un par de Draugr y destruir el último santuario.

Ponte justo debajo de la cabeza del Dragón. Elimina a los enemigos y examina el pedestal: habrás liberado a Fafnir y completado este Favor.

APRISIONAMIENTO DE OTR

Tienes que liberar al segundo Dragón, en Veithurgard. Si has completado la misión "La caída del martillo", ya sabes cómo llegar a esta playa. El Dragón no pasa desapercibido, así que ve hacia él. Con la cabeza del Dragón como punto de partida, sube por el saliente de la izquierda. Acaba con los enemigos y enseguida llegarás al primer santuario. Tras destruirlo, baja hasta la cadena que sujeta a Otr y ve hacia la derecha. Ahora ve hacia el norte para destrozar el segundo santuario (y a los enemigos que lo están protegiendo).

Ahora debes ir hacia el este y descender, con rumbo norte. Un gran número de Draugr protege un monolito de piedra. Acaba con todos y sigue por la derecha, hasta unas escaleras. Alza la verja, pero en vez de cruzarla, sigue por la izquierda hasta llegar al puente derruido. Mueve el mecanismo para mostrar los símbolos correspondientes con el lado izquierdo de la puerta. Faltan las runas de la derecha, pero una está detrás de unos barriles (al lado del mecanismo) y la cuarta, justo a tus espaldas. Ahora ya a conoces la combinación de runas necesaria para abrir la puerta.

Destruye el cristal explosivo y, en ese mismo pasillo, pon dirección al Sur. Elimina a todos los Draugr y activa la palanca junto a la barandilla. Ahora, ve por la izquierda para encontrar el último santuario y destruirlo. Ahora sólo te queda trepar por el muro norte, descender y liberar al Dragón. El Favor habrá terminado.

EL FUEGO DE REGINN

Reginn es el último Dragón que debes liberar en el juego. La Fortaleza de Konùnsgard es accesible por medio de la misión Salve al Rey, y es posible que mientras la realizabas ya tomases nota mental de Reginn (y su ubicación). Acércate al Dragón para dar comienzo a este Favor.

- **Mirando de frente al Dragón,** lo primero que has de hacer es bajar la cuesta: llegarás directamente al primer Santuario. Destrúyelo, así como a cualquier enemigo que se interponga.
- **Continúa hacia el Noreste** (a la derecha del Dragón) y verás el segundo Santuario, en una caverna. De nuevo, liquida a los Draugr que aparezcan en este área.
- **El tercer santuario va a ser más complicado.** En la zona frente a Reginn hay una puerta con runas que, tras completar la misión Salve al Rey, ya estará abierta. Comienza subiendo por la pendiente hasta la formación de monolitos, donde está el último santuario. Si necesitas abrir la puerta con runas, puedes localizar las tres campanas a ambos lados: hazlas tañer y podrás avanzar.

Vuelve con el Dragón para liberarlo del ancla y así completar este Favor.

EXTRAS
LOS REINOS DE NIFLHEIM Y MUSPELHEIM

Estos dos Reinos, ajenos al argumento central, esconden nuevas recompensas y combates sin igual.

NIFLHEIM

CÓMO LLEGAR

Sólo podrás entrar en Niflheim con las Cuatro Claves del Reino, ubicadas así:

- A la entrada del Canal del Cantero en Midgard
- Junto a la Cumbre de Midgard.
- Las dos últimas en la Cámara de Tyr, en Midgard.

Cuando tengas todas, selecciona el Reino de Niflheim en la Sala del Viaje de Tyr. Una vez allí, evita la niebla venenosa y prosigue hasta leer la inscripción del monolito.

LA VALQUIRIA DEL LABERINTO

Este escenario es un laberinto cambiante. En su interior te espera Hildr, la única Valquiria que no está en una Cámara de Odín. Es bastante débil, así que acaba con ella y recoge el **Yelmo de Hildr.**

LAS RASGADURAS

En la sala de tesoros hay tres Rasgaduras, que sólo se pueden abrir con Anclas de Niebla y acumulando Ecos. Las Anclas están en los cofres dorados del Laberinto. Fabrica la **Armadura de Ivaldi** para aguantar más en la niebla venenosa.

LAS RASGADURAS

Una vez tengas las tres Anclas de Niebla y 45.000 Ecos de Niebla, dirígete a la zona alta y activa cada Rasgadura.

- **Izquierda** (10.000 Ecos): De ella surgen tres Ogros, y tras derrotarlos puedes examinar el Desgarro para conseguir Polvo de Reinos y el Ataque Rúnico Pesado: Don de Apolo.
- **Centro**(15.000 Ecos): tres Apariciones salen de él. El premio por derrotarlas es más Polvo de Reinos y el Talismán de Poder Maldito.
- **Derecha** (20.000 Ecos): surgen de él un Antiguo y varios Wulvers, pero para vencerlos a todos basta con acabar con el Antiguo. El desgarro te hará entrega de **Polvo de Reinos** y el **Paño de Niebla**.

MUSPELHEIM

CÓMO LLEGAR

Encontrarás las Claves de Muspelheim aquí:

- En la cueva junto a la Torre de Midgard
- En Alfheim, al lado del barco.
- Al descender de la Cumbre de Midgard, tras conseguir la cabeza de Mimir.
- En la Cueva de la Bruja, junto al ascensor.

Una vez las tengas todas, viaja a Muspelheim desde la Sala del Templo de Tyr.

LOS DESAFÍOS DE MUSPELHEIM

Este reino se divide en varias Arenas, cada una de ellas con dos pruebas que debes completar para pasar a la siguiente zona. Cruza el puente para llegar al Santuario de Surtr. Interactúa con la espada para comenzar los Desafíos.

GONDUL

El Desafío final te enfrenta contra una Valquiria. Tiene los mismos poderes que las demás y sus ataques no se pueden bloquear. ¡Suerte!

LAS TRES LLAVES

Para conseguir estas llaves debes superar de nuevo todos los Desafíos. Son más cortos, pero también más difíciles que antes.

LANCES OCULTOS DE SURTR

El final es una prueba contrarreloj, en la que debes liquidar al mayor número posible de enemigos antes de que se agote el tiempo. Tienes que tener una calificación Oro para recibir los Emblemas de La Llama y de Surtr y el resto de tesoros. También recibirás el **Trofeo Fuego y Azufre.** »



» LAS VALQUIRIAS

Las Valquirias son unos jefes finales opcionales de *God of War* ❶. Son enemigos formidables, pero derrotarlas reporta grandes beneficios, entre ellos la **Armadura Valquiria.** Para "liberarlas" es necesario vencerlas en combate. Hay ocho Valquirias en el juego. Están repartidas en las Cámaras de Odín. Cuando hayamos liberado a las ocho se desbloqueará un combate contra la Reina Valquiria, la pelea más dura de todo el juego.

CONSEJOS GENERALES

- Ármate de paciencia, aprende los patrones de ataque de cada Valquiria y busca el momento en que su guardia baje, para poder atacar.
- Las flechas de Atreus te serán de gran ayuda, sobre todo cuando la Valquiria empiece a volar y preparar un ataque aéreo. Al dispararles en ese momento, quedarán aturdidas y vulnerables.
- Los Ataques Rúnicos son muy eficaces contra las Valquirias, así que mejóralos al máximo, al igual que las estadísticas rúnicas de "recarga".
- Por supuesto, debes asegurarte de que Atreus tenga una Piedra de Resurrección.

LOCALIZACIÓN

Estas son las ocho Valquirias y la ubicación de cada una de ellas. Están ordenadas desde la más débil hasta la más poderosa.

1. GUNNR – En la Cámara Oculta de Odín del Cadáver de Thalmur, en Midgard.
2. KARA – Cámara Oculta de Odín de la Cueva de la Bruja, en Midgard.
3. GEIRDIFUL – En la Cámara Oculta de las Llanuras, en Midgard.
4. OLRUN – En la Cámara de Alfheim, en Midgard.
5. EIR – En la cámara oculta de Odín de la Montaña, en Midgard.
6. GONDUL – En la Cámara Oculta de Muspelheim
7. ROTA – Cámara Oculta de Helheim, en Midgard.
8. HILDR – En la Cámara Oculta de Odín de Niflheim, dentro del Laberinto.

LA REINA DE LAS VALQUIRIAS

Una vez derrotes a las ocho guerreras debes llevar los yelmos de todas ellas al Consejo de las Valquirias, al norte del Lago de los Nueve. Tras colocar los cascos aparecerá una Rasgadura. Vas a tener que enfrentarte a la Reina Valquiria Sigrun, que tiene el triple de energía de lo normal. Además dispone de todos los ataques del resto de Valquirias. Si consigues derrotarla obtendrás un jugoso botín, compuesto por el **Yelmo de Sigrun, Acero Asgardiano, el pomo Retribución y el Encantamiento Piedra Temporal de Njord.**

CÁMARAS OCULTAS DE ODÍN

Son esos portales que se asemejan a espejos, accesibles con el Cincel Mágico. Todas las Cámaras albergan grandes tesoros, pero también enemigos tan temibles como las Valquirias.

UBICACIÓN

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 1: tras la casa de Kratos. Quema las zarzas y sube la escalera.

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 2: en la Cueva de la Bruja (Midgard). Tras el muro cubierto de materia roja.

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 3: en las Laderas de Midgard, al Noreste de la tienda de Sindri.

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 4: junto al Cadáver de Thamur (Midgard).

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 5: en la Cumbre.

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 6: en Alfheim, en el embarcadero del Templo Circular.

CÁMARA OCULTA DE ODÍN 7: en Helheim, cruzando el hueco al final del puente.







ARMAS

Las armas de Kratos se dividen en tres categorías: Hacha Leviatán, Escudo del Guardián y Espadas del Caos. Por su parte, todas las habilidades de Atreus se engloban en Arco de Garra.

MEJORA DE ARMAS

Al mejorar las armas no sólo subes su poder, sino que se desbloquean nuevas habilidades. Las flechas y el carcaj de Atreus se pueden mejorar con Plata y Recursos comunes. Las armas de Kratos requieren materiales específicos: Llamas Heladas para el Hacha Leviatán, y Llamas del Caos para mejorar las Espadas del Caos. Estos Recursos sólo se obtienen al vencer a ciertos enemigos, y en ocasiones puntuales en las Tiendas de los enanos.

HACHA LEVIATÁN

Tu primer arma y la más fiel. Las habilidades del Hacha Leviatán se dividen en dos secciones ❷:

COMBATE A DISTANCIA: ataques basados en apuntar y arrojar el Hacha.

COMBATE CERCANO: el combate "íntimo y personal", con combos devastadores cuerpo a cuerpo.

ESCUDO DEL GUARDIÁN

Además de protegerte de golpes y ataques (manteniendo pulsado R1), también tiene dos categorías muy diferenciadas:

COMBATE DE ESCUDO: técnicas defensivas y ofensivas, basadas en romper la guardia del enemigo.

COMBATE DE IRA: por medio del Escudo podrás activar la Ira Espartana (pulsando L3 +R3). Este superpoder es casi imparable, y además puede ser mejorado con nuevos golpes y combos.

ESPADAS DEL CAOS

Sólo se consiguen al avanzar más de la mitad del juego. El árbol de mejoras es similar al de Leviatán. ¡Ah! Para conseguir todas las Llamas del Caos debes completar las Pruebas de Muspelheim.

ARCO DE GARRA

Engloba todas las habilidades de Atreus ❸:

COMBATE MÁGICO: abarca las mejoras para las Flechas de Luz y su capacidad para aturdir.

COMBATE EXPERTO: para mejorar el daño de las Flechas y la eficacia general de los ataques.

MAGIA RÚNICA

Estas técnicas, repartidas en los Cofres Legendarios, se dividen en tres clases: Ataques Rúnicos, Ataques Mágicos e Invocaciones.

ATAQUES RÚNICOS

Se equipan en las dos ranuras del arma que estés usando. Son técnicas ofensivas con dos categorías, y sólo puedes equipar uno de cada:

ATAQUE RÚNICO LIGERO: presiona L2 + R1

ATAQUE RÚNICO PESADO: pulsa L2 + R2

INVOCACIONES RÚNICAS

Las "magias" de Atreus. Se equipan en el Arco, y son invocaciones de lobos, halcones y otros animales que ayudan en combate. Para activarlas tienes que mantener pulsado Cuadrado.

ATAQUES MÁGICOS

Suelen tener efectos pasivos, como regenerar salud. Úsalos equipando un Talismán en la Armadura ❹. Se activan pulsando L1 + Círculo. »

MAPAS DEL TESORO

A veces encontrarás extraños objetos en el suelo. Son los Mapas del Tesoro, esparcidos por todo el juego. En ellos encontrarás la localización de Recursos, Plata y todo tipo de objetos de interés. Sus indicaciones parecen acertijos, pero vienen acompañadas de una ilustración. Para que no haya pérdida, te mostramos cada mapa, su ubicación y el lugar donde está cada tesoro:

ISLA DE LA CREACIÓN
DÓNDE: en la Cala de Hierro, en la playa.
UBICACIÓN DEL TESORO: en el Almacén de Buri (en el islote en medio del Lago de los Nueve), en la zona Este.

MUERTO E HINCHADO
DÓNDE: tienes que buscarlo en la sala del puente de las Minas de Völlunder.
UBICACIÓN DEL TESORO: en los Barrancos de los Cuervos, justo al lado del cadáver del Trol que caracteriza esta zona 5.

NO PARPADEES
DÓNDE: en el Almacén de Fafnir, sobre un pedestal justo antes de entrar en las cámaras.
UBICACIÓN DEL TESORO: en las Laderas, en una cueva en la Montaña.

¡ARRODÍLLATE ANTE THOR!
DÓNDE: en las minas de Landsuther, junto al cofre que hay detrás de una reja.
UBICACIÓN DEL TESORO: en el pie derecho de la estatua de Thor.

EL HISTORIADOR
DÓNDE: en un islote en las Ruinas de los Antiguos.
UBICACIÓN DEL TESORO: en el Almacén de Fafnir, en la antorcha a la izquierda de la puerta sellada.

LOS REMEROS DE NJÖRD
DÓNDE: En la fortaleza de Northri, en el barco.
UBICACIÓN DEL TESORO: en el Canal del Cantero, junto a la estatua.

EL ÚLTIMO SITIO EN EL QUE MIRARÍAN
DÓNDE: en la Montaña, en un túnel.
UBICACIÓN DEL TESORO: puedes encontrarlo en el Consejo de las Valquirias.

ISLA DE LUZ
DÓNDE: en la playa oeste del Canal del Cantero 6.
UBICACIÓN DEL TESORO: en Avanzada de los Elfos de la Luz, sobre una cornisa a la derecha de un puente de luz azul.

EL REINO DEL CAZADOR
DÓNDE: en la playa al suroeste del puente del Templo de Tyr, en la torre de vigilancia.
UBICACIÓN DEL TESORO: en Veithurgard, a la izquierda de la puerta rúnica.

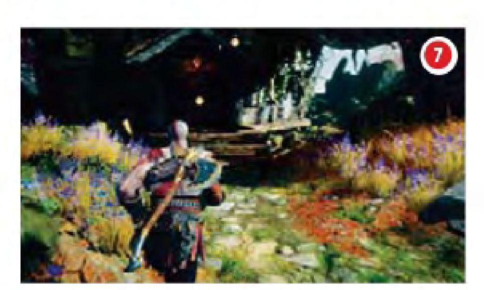
LA LLAVE DEL CAPITÁN DEL BARCO
DÓNDE: en Cascadas de Piedra, al Este del Lago de los Nueve, a la izquierda del puente.
UBICACIÓN DEL TESORO: en la isla de la Muerte, al Suroeste del Templo de Tyr, debajo del barco.

OFRENDA A LA TORTUGA
DÓNDE: en la entrada de la Cueva de la Bruja 7.
UBICACIÓN DEL TESORO: en el pozo que hay junto al ascensor, frente a las raíces de la Tortuga.

QUIÉN SE LO ENCUENTRA SE LO QUEDA
DÓNDE: lo encontrarás detrás del Acceso Místico de las Cavernas Olvidadas.
UBICACIÓN DEL TESORO: busca en la Fortaleza de Northri, escalando por la torre del embarcadero.













TIENDAS, EQUIPO Y NIVEL

Dos de tus mayores aliados en el juego son Brok y Sindri, los hermanos herreros 8. Estos dos enanos venden nuevas piezas de armadura, tanto para Kratos (divididas en Hombreras, Brazales y Pancera) como para Atreus (en piezas únicas). Además pueden mejorar el equipamiento, así como fabricar nuevos objetos con los Recursos que les lleves. Por si eso fuera poco, los herreros también compran el equipamiento que quieras desechar (¡y te lo guardan!), e incluso recogen los objetos que hayas pasado por alto.

Las piezas de armadura se pueden mejorar para desbloquear ranuras 9. En ellas puedes equipar Encantamientos, que mejoran estos parámetros:

- **Fuerza:** Más daño al golpear.
- **Rúnico:** Más daño en los Ataques Mágicos. También añade un posible Daño Elemental.
- **Defensa:** Mayor protección.
- **Vitalidad:** Eleva la salud.
- **Suerte:** Mayor probabilidad de activar Habilidad Especial. También obtienes más puntos de experiencia (XP) y Plata.
- **Reutilización:** los Ataques Mágicos requieren menos tiempo.

El nivel de Kratos está relacionado directamente con sus parámetros. Dicho de otro modo: cuanto más elevados sean esos parámetros, más nivel tendrá nuestro héroe. Por tanto, para subir de nivel necesitas conseguir el mejor equipamiento, equipado con la mayor cantidad posible de Encantamientos. Las armaduras más avanzadas permiten equipar hasta doce Encantamientos. Recuerda además que puedes mejorar las piezas de tu equipo, lo cual a su vez hace que suban uno o varios de los parámetros de Kratos.

CUERVOS Y TESORO SECRETO

El trofeo Padre Supremo Cegado sólo se obtiene tras eliminar a los Cuervos de Odín 10. Estos pájaros son los espías del Dios Tuerto, reconocibles por su brillo verdoso. Si escuchas su graznido, es que hay un Cuervo cerca. Hay un total de 51, y su caza se premia con grandes cantidades de XP. Si crees que has pasado alguno por alto, el Mapa te indicará cuántos Cuervos te quedan y su localización.

En el juego existe un tesoro que no está indicado en ninguna parte. Debes ir hasta el Lago de los Nueve, a la Torre de Muspelheim. Abre el mapa: ¿ves esa estructura circular roja y dorada? Tienes que situarte justo arriba, en el centro. Allí arriba hay dos braseros, uno a cada lado. Sin salir del círculo central, tienes que mover la cámara y enfocar, durante un segundo, los siguientes elementos:

- **Templo de Tyr**
- **Brasero izquierdo**
- **Templo de Tyr**
- **Brasero derecho**
- **Brasero izquierdo**
- **Templo de Tyr**
- **Suelo**
- **Brasero derecho**
- **Brasero izquierdo**
- **Templo de Tyr**

Obtendrás el Puño Prohibido Inmemorial, con mejoras para todo y que añade un ataque final. »

» # TROFEOS

PLATINO

PADRE E HIJO

Consigue el resto de Trofeos.
Debes hacerte con absolutamente todos los Trofeos.

ORO

COMO AGUA Y ACEITE

Completa todos los favores a Brok y Sindri.
Has de terminar estas misiones:
- Alma de segunda mano
- Deus ex Malachita
- El alijo de Fafnir
- Asuntos de Familia
- Salve al Rey

FUEGO Y AZUFRE

Supera todas las pruebas de Muspelheim.
Tienes que completar todas las Pruebas de ese Reino.

OSCURIDAD Y NIEBLA

Obtén todos los Tesoros de la cámara central.
Consigue todos los Recursos de la Cámara Central de Niflheim.

JUICIO DE LOS CAÍDOS

Derrota a las nueve Valquirias.
Acaba con estos Jefes.

PLATA

EL HUERTO DE IDUNN

Mejora tu salud por completo.
Los Cofres de Nornas esconden Manzanas de Idunn, que mejoran tu salud. Consigue las nueve Manzanas del juego para alcanzar este Trofeo.

MAL GENIO

Mejora tu Ira por completo.
En los Cofres de Nornas también hay Cuernos de Hidromiel Sangrienta, para aumentar tu barra de Ira Espartana. Has de conseguir los nueve Cuernos que hay en el juego.

TODOS CAERÁN

Mata 1000 enemigos.
Fácil de conseguir.

CIELOS PELIGROSOS

Libera a todos los Dragones.
Completa los tres Favores de Dragones:
- El vuelo de Fafnir
- Aprisionamiento de Otr
- El fuego de Reginn

ANTICUARIO

Recoge todos los Hallazgos.
Busca estos 45 Coleccionables.

PADRE SUPREMO CEGADO

Mata a todos los cuervos
Debes localizar y eliminar a los 51 Cuervos de Odín.

ASUNTOS PENDIENTES

Ayuda a todos los espíritus extraviados.
Completa todos los Favores de los espíritus: Anatomía de una promesa, Asuntos pendientes, Carga muerta, El tiempo lo cura todo y La caída del martillo.

CAZATESOROS

Localiza todos los Tesoros
Encuentra todos los Mapas y sus correspondientes Tesoros.

LA VERDAD

Lee todos los Santuarios
Debes encontrar los 11 Santuarios de Jötnar.

BRONCE

TRILINGÜE

Aprende las lenguas de Muspelheim y Niflheim.
Consigue todas las Claves de Muspelheim y Niflheim, repartidas en ocho cofres a lo largo de toda tu aventura.

INGENIO ENANO

Mejora una pieza de armadura.
Será tuyo tan pronto mejores una pieza de equipamiento.

BUENOS MOVIMIENTOS

Consigue una gema de Ataque Rúnico.
Es imposible de perder en la Historia.

MEJOR VESTIDO

Fabrica una vestimenta para Atreus.



Obtenido nada más crear una armadura para el niño.

ENCANTADO

Inserta un Encantamiento en la armadura.
Mejora una pieza de tu armadura para que tenga ranuras y equípala con un Encantamiento.

MEJORES MOVIMIENTOS

Mejora un Ataque Rúnico por completo.
Gasta XP en mejorar un Ataque Rúnico hasta el Nivel 3.

DIGNO

Mejora el Hacha Leviatán por completo.
Obtén todas las Llamas Heladas, incluyendo la de Niflheim (intercambiable por un objeto) y mejora al máximo tu Hacha.

¿CÓMO RESISTIRSE?

Mejora las Espadas del Caos por completo.
Igual que el Trofeo anterior. Para la última Llama del Caos, completa las misiones de Muspelheim y consigue el objeto intercambiable en la Tienda de los enanos.

LA SENDA DEL FANÁTICO

Obtén el conjunto de Armadura de Viajero.
Completa el juego para encontrar a Viajeros suficientes. Con los Recursos que dejen tras de sí podrás crear la Armadura de Viajero para pecho, muñecas y pancera.

PRIMORDIAL

Obtén el conjunto de Armadura Antigua.
Exactamente igual que el anterior Trofeo, pero derrotando a varios Antiguos.

TROFEOS OCULTOS

COMIENZA EL VIAJE

Defiende tu hogar del Desconocido.
Lo obtienes tras tu primera pelea con Baldur.

UNA NUEVA AMIGA

Sobrevive al bosque.
Imposible de perder tras tu primer encuentro con Freya.

SENSACIÓN HOGAREÑA

Permite que los Elfos de la Luz vuelvan a casa.
Se obtiene de forma automática.

MATADRAGONES

Vence al Dragón de la montaña.
Será tuyo tras matar al Dragón de las minas, en la Historia principal.

CONSECUENCIAS PROBLEMÁTICAS

Derrota a Magni y Modri.
Es un combate "imperdible".

HOLA, VIEJAS AMIGAS

Recupera las Espadas del Caos.
Imposible de perder en la historia principal.

PROMESA CUMPLIDA

Cura a Atreus.
Está relacionado con la historia principal.

RONDA 2

Rescata a Atreus.
Se obtiene tras la segunda pelea contra Baldur.

FANTASMAS DEL PASADO

Saca el barco de Helheim.
Forma parte de la historia principal.

LLAMADA DEL CREPÚSCULO

Derrota a Baldur.
Lo obtienes tras acabar con él.

ÚLTIMO DESEO

Esparce las cenizas.
Forma parte de la historia.

BAJO LA SUPERFICIE

Explora todo lo que hay en el Lago de los Nueve.
Descubre todas las regiones del Lago de los Nueve, en Midgard (incluyendo las ocultas).

POR AQUÍ PASÓ LA MUERTE

Explora Veithurgard
Has de recorrer por completo este reino. Asegúrate de ir hasta el final del castillo (al Este del Dragón), además de liquidar al Trol y abrir el Cofre Legendario.


PS4
GOD OF WAR
20.04.18